Komputer ŚWIAT

czytasz • rozumiesz • grasz

GRY

9/2001
WRZESIEŃ

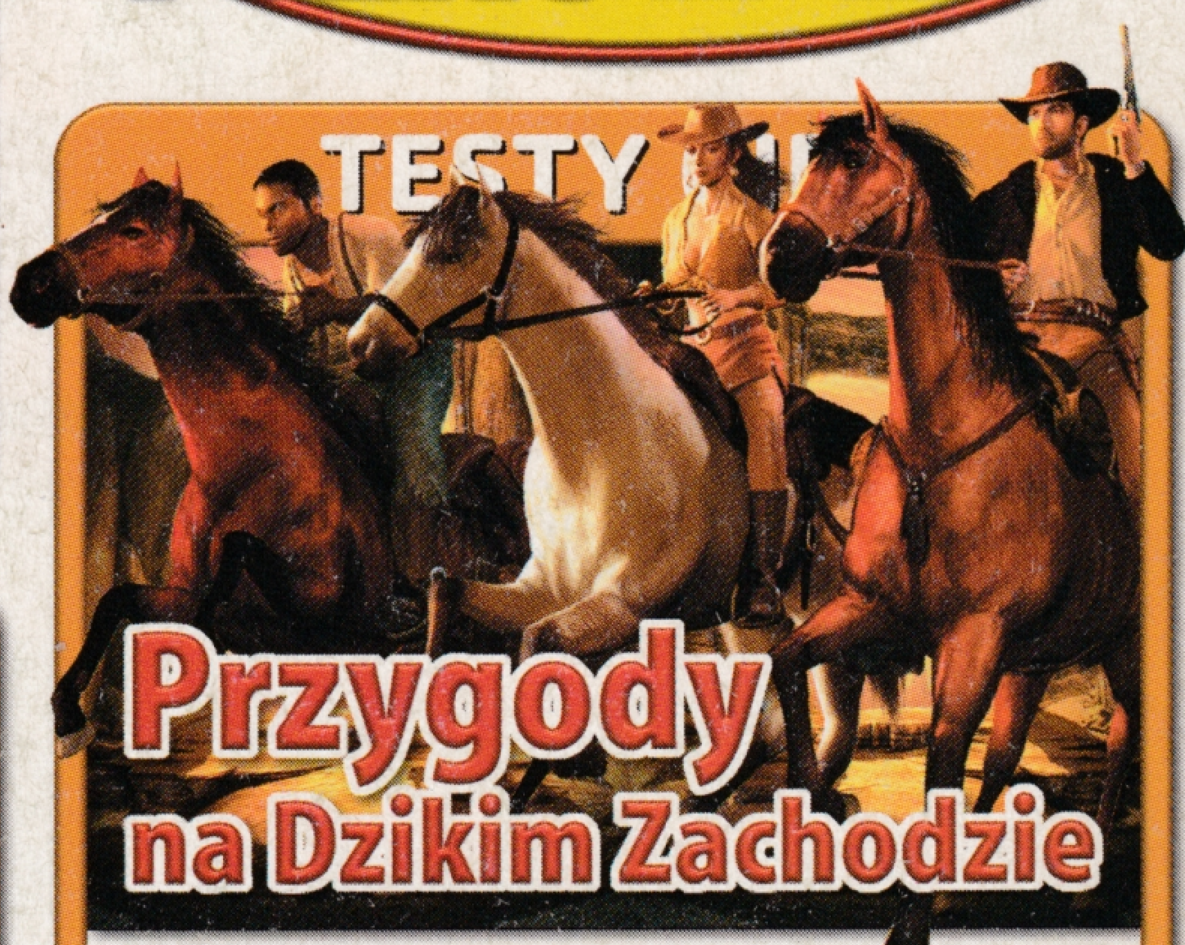
magazyn o grach komputerowych z płytą CD-ROM

nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621

pismo + CD-ROM z pełną wersją gry Rally Championship TYLKO 7,50 zł w tym 7% VAT

10 stron opisów i porad

Emperor Battle for Dune
Wojna o wydmy



Przygody na Dzikim Zachodzie

Strategia Desperados
Przygoda Summoner
Akcja Half-Life: Blue Shift
Strategia Conflict Zone
Strategia Z: Steel Soldiers
Strategia Traffic Giant Gold

MINITESTY
Alien Nations 2, Anachronox, Echelon, Persian Wars, Comar Barbarian

ŚCIĄGAWKI

Z podręcznika najemnika

Strategia Jagged Alliance 2.5
Przygoda Evil Islands
Strategia Sudden Strike

TAJNE KODY
Evil Islands, Sudden Strike, Black & White, Skoki narciarskie 2001

pełna wersja gra wyścigowa na PC po polsku

CD-ROM w każdym numerze

Rally Championship

w roli pilotów

Wymagania: P266 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D z 8 MB pamięci


Martyna Wojciechowska


Maciej Wisławski

+ wersje demo gier
- Akcja: Alone in the Dark
- Akcja: Bacteria
- Wyścig: Speed Thief
- Strategia: The Sting

+ ciekawe dodatki do:
- Black & White
- Fallout Tactics
- Sim City 3000
- Tropico

+ 5 minigier z internetu

Rally Championship
gra wyścigowa na PC po polsku
pełna wersja

PEŁNA WERSJA!

Wersje demo
Alone in the Dark: The New Nightmare
Bacteria
Speed Thief
The Sting

CD-ROM z numeru 9, wrzesień 2001


ISSN 1507-5621
9 771507 562018 09

MAGAZYN

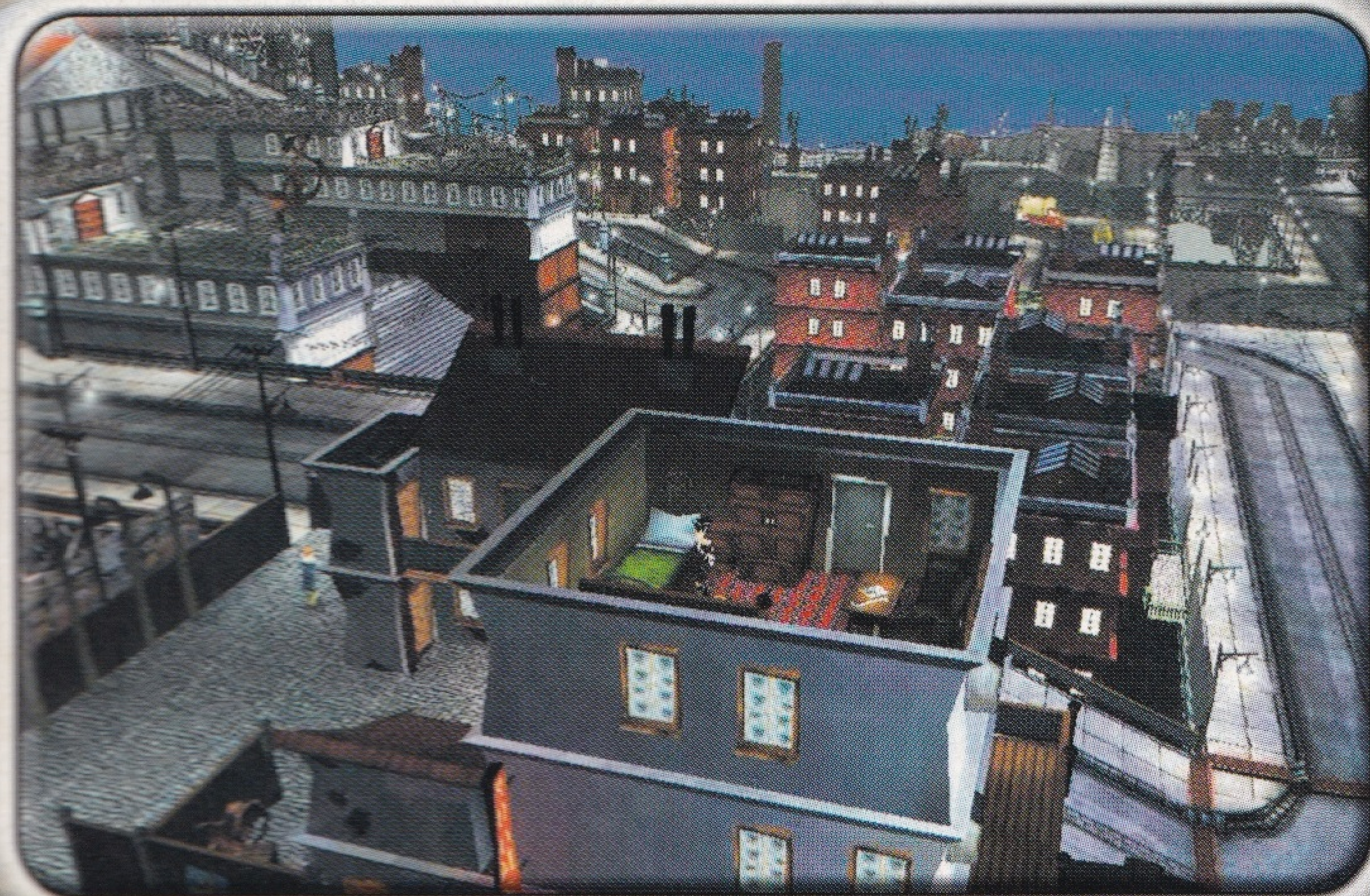


Recenzja filmu Tomb Raider

THE STING!

KARIERA GANGSTERA





The Sting: Kariera Gangstera jest grą akcji symulującą życie niezwykle ambitnego złodziejaszka imieniem Matt. Akcja gry toczy się w latach 50-tych, w największym wirtualnym, trójwymiarowym mieście jakie powstało na peceta. Niezwykle zabawna i pełna humoru gra, przedstawia losy głównego bohatera jako złodzieja-dżentelmena. Zaczynając „karierę" jako nikomu nie znany rabuś, gracz musi zdobyć reputację najlepszego włamywacza w mieście. Jedynym skutecznym sposobem będzie dokonywanie coraz bardziej spektakularnych i ambitnych skoków i obrabianie coraz lepiej strzeżonych miejsc. Nic nie przyniesie takiego prestiżu w środowisku jak skok na Bank Centralny i pokonanie najnowszych systemów zabezpieczeń. „Kariera" Matta jest w Twoich rękach.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com





PATRONAT INTERNETOWY



W TYM NUMERZE

Komputer GRY od redaktorów


Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy

Drodzy Czytelnicy!


Aleksy Uchański
redaktor naczelny

Nikogo już nie dziwią filmy oparte na grach komputerowych. Zaczęło się od Super Mario Bros, potem był Street Fighter, dwie części Mortal Kombat i Wing Commander. Żaden z nich nie zdobył jednak uznania krytyków. Oceniano je jako marne kino akcji.
Do kin właśnie trafił film Tomb Raider, o którym piszemy na stronie 72. Choć to najlepsza z ekranizacji komputerowych przebojów, to daleko jej do doskonałości. Czekamy więc na wrześniową premierę opartego na słynnej serii gier fabularnych animowanego filmu Final Fantasy: The Spirits Within. Zapowiada się fantastycznie – GRY napiszą o nim więcej za miesiąc.
Uważni Czytelnicy zapewne zwrócili uwagę na rekordowe wymagania sprzętowe pełnej wersji gry Rally Championship umieszczonej na naszej płytce w tym numerze. Nic dziwnego – to piękne i dynamiczne wyścigi samochodowe. Decyzja o jej publikacji nie przyszła nam lekko. Wiemy, że są Czytelnicy, którzy nie mają akceleratorów 3D z 8 MB pamięci, nie mówiąc już o 64 MB RAM. Jednak przeważyła chęć uraczenia Was tym wspaniałym rajdem.
GRY nie zapominają przy tym o posiadaczach słabszych pecetów. Pięć minigierek z internetu oraz wyścigi Speed Thief, mimo swych skromnych wymagań, zapewniają potężną dawkę emocji i zabawy.

Życzymy miłej lektury!

PŁYTA CD-ROM

W razie problemów z płytą prosimy dzwonić do redakcji pod numer (0 prefiks 22) 608 43 33 od poniedziałku do piątku w godzinach od 9 do 16

Pełna wersja gry wyścigowej na PC po polsku

Rally Championship

Wymagania sprzętowe: P266, 64 MB RAM, akcelerator 3D z 8 MB RAM

ściągawka na stronie 44

Rally Championship – gra wyścigowa na PC po polsku – Pełna wersja

Tu powinna znajdować się PŁYTA CD. Jeżeli jej brakuje, reklamuj egzemplarz u kioskarza

Wersje demo: Alone in the Dark: The New Nightmare, Bacteria, Speed Thief, The Sting

EXTRA! Dodatki do 4 gier, 5 minigier z internetu

CD-ROM z numeru 9, wrzesień 2001 – Komputer GRY

Płyta jest integralną częścią czasopisma i nie może być sprzedawana oddzielnie

EKSTRA! Pięć minigier i dodatki do czterech gier

Alone in the Dark: The New Nightmare
gra akcji na PC

- strzałki – sterowanie bohaterem
- – bieganie
- – wyjęcie broni
- Spacja – strzał
- – włączenie latarki/wyłączenie latarki
- F5 – zapisanie stanu gry
- F8 – wczytanie stanu gry
- – spis zawartości plecaka
- – mapa terenu

Bacteria
gra zręcznościowa na PC

- – opuszczenie dziobu statku
- – uniesienie dziobu statku
- – skręt w prawo
- – skręt w lewo
- lewy przycisk myszy – strzał z laserów
- lewy shift – wystrzelenie torpedy
- P – pauza
- esc – opuszczenie misji
- Spacja – zmiana celu

Speed Thief
gra wyścigowa na PC

- – przyspieszanie
- – hamowanie
- – skręt w prawo
- – skręt w lewo
- esc – wyjście do menu
- F11 F12 – zmiana kamery

The Sting
gra strategiczna na PC

- Lewy przycisk myszy – wskazanie celu marszu
- Spacja – widok z oczu bohatera
- esc – menu gry
- alt F4 – wyjście z gry

Zdjęcia na okładce: UIP, SUPER EXPRESS

Tak testują GRY



Rzetelnie testujemy gry i prostym językiem przedstawiamy skomplikowane sprawy. Nie wahamy się przed surową krytyką, ale i nie szczędzimy uznania, gdy coś nam się podoba. Oto elementy składające się na unikatowy styl GIER

● **Komputer ŚWIAT GRY** to **czasopismo z CD** za 7,50 złotych. Rzetelne testy i informacje oraz pełna gra po polsku za dobrą cenę – oto nasze atuty.

● Podstawą **GIER** są **wyczerpujące testy**. Zawsze sprawdzamy, jak testowane gry działają na 36 różnych pecetach.

● Pracuje dla nas **duży i doświadczony zespół** redakcyjny. Testujemy i przechodzimy najtrudniejsze gry. Testy to wspólne dzieło, więc nie podpisujemy ich nazwiskami autorów. Zespół **GIER** zbiorowo prezentuje się w stopce redakcyjnej.

● Wiele pism testuje gry, których nie ma w sklepach: angielskie wersje zamiast polskich, wersje nie ukończone, a nawet dema. Tak nie wolno! **GRY** odróżniają **testy gier** – ostatecznych, dostępnych w Polsce wersji – od **minitestów** pisanych na podstawie innych materiałów.

● Nasze **testy gier** mają przejrzystą konstrukcję. Używamy ocen szkolnych: od 1 (niedostateczna) do 6 (celująca). Oto elementy tabeli testowej:

- To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę grę, gdy jest tyle podobnych. Decyduje o tym **grywalność** – przyjemność z zabawy. Ta cecha ma w **GRACH** największą wagę!
- **Pomoc techniczna.** Sprawdzamy, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę.
- **Łatwość instalacji.** Gry konsolowe to ideał: wkładamy płytę i wciskamy guzik. Gry na PC dostają najwyżej ocenę 5.
- **Odinstalowanie.** Sprawdzamy, czy usunięcie gry nie jest kłopotliwe i czy nie zostają po tym zbędne pliki.
- **Podręcznik użytkownika.** Często zamiast instrukcji dostajemy niedokładnie przetłumaczoną broszurę. **GRY** nie puszczają tego płazem! Uważnie czytamy i oceniamy każdy podręcznik do testowanej gry.
- **Sterowanie.** Im więcej urządzeń, tym lepsza ocena.
- W tabeli testowej podajemy i oceniamy: **Poziom trudności, Obsługę akceleratorów graficznych, Liczbę opcji konfiguracyjnych, Język gry, Dialogi mówione, Maksymalną liczbę graczy.**
- **Zapis stanu gry.** W niektórych grach nie ma tej opcji albo korzystamy z niej tylko w wyznaczonych miejscach.
- **Jakość grafiki.** Oceniamy ostrość, kolorystykę, rozdzielczość, a zwłaszcza estetykę.
- **Dźwięk i muzyka.** Oceniamy poziom techniczny i artystyczny efektów i muzyki.
- **Zakres fabularny i merytoryczny gry.** Sprawdzamy, czy założenia gry są zgodne ze zdrowym rozsądkiem.
- **Punkty dodatnie/ujemne.** Za specyficzne, nie ujęte w tabeli cechy przyznajemy dodatkowe punkty premiujące lub karzące grę.
- **Współczynnik Cena/Jakość.** Parametr ten mówi, co dostajemy za swoje pieniądze. Gry mierne i niedostatecznie oceniane są według zaostrzonej skali.
- Tabelę wyników zamyka **Cena dystrybutora**. Ponadto co miesiąc **GRY** szukają atrakcyjnych ofert i podają **najniższą znalezioną cenę**.

● W rubryce **Tanie granie** testujemy starsze gry, które kosztują mniej niż 50 złotych.

● Tabela Najtańsze na rynku zawiera **najlepsze oferty** cenowe w danym miesiącu.

● W dziale **Najlepsze na rynku** przedstawiamy gry, które otrzymały najwyższe oceny w naszych testach.

● W tabeli **Zapowiedzi wydawnicze** podajemy terminy ukazywania się gier w Polsce.

● Jesteśmy dumni z naszej **płyty CD-ROM**. Gry i dema łatwo się instaluje dzięki przejrzystemu menu. Nasze pełne wersje gier zawsze są w polskiej wersji językowej.

● **Pytania? Problemy? Sugestie?** Czekamy na telefony pod numerem (022) 608 41 13 w piątki od 12 do 17.

PRZEBIEG GRY – W tej ramce pokazujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!

Gra strategiczno-zręcznościowa na PC – Już z pierwszego zdania każdego tekstu wynika, z jakim typem gry i na jaką platformę mamy do czynienia

Windows 95/98 SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU – GRY testują surowo, ale sprawiedliwie. Szczegóły widać jak na dłoni, a subiektywna ocena grywalności jest oddzielona od obiektywnych wyników testowania gry

TREŚĆ GRY – Tu streszczamy fabułę gry i tłumaczymy, jak wygląda rozgrywka. Ustalamy także gatunek gry

INSTALACJA – Przedstawiamy przebieg instalacji i wszystkie problemy, jakie występują w jej trakcie

TECHNIKALIA – Tu opisujemy dźwięk i grafikę, oceniamy obsługę i sztuczną inteligencję komputera, wskazujemy problemy techniczne

WERDYKT – Oto nasz wyrok z uzasadnieniem. Podsumowujemy silne i słabe punkty gry. Wskazujemy, kogo ona zainteresuje

DETALE – W tej ramce pokazujemy różne istotne drobiazgi, które są charakterystycznymi elementami testowanej gry

Oto oznaczenie gier zawierających przemoc

Tak oznaczamy gry po polsku

A tak przedstawiamy gry po angielsku

WAGA 50% | Ocena 5,00 – Ocena cząstkowa i jej procentowy wpływ na końcową ocenę jakości

MAGAZYM · RYNEK · DLA AMBITNYCH · SPRZĘT · ŚCIĄGAWKI · MINITESTY · AKTUALNOŚCI · TESTY GIER – Proste kolorystyczne oznaczenie rubryk pomaga szybko odnaleźć szukane działy

Ważne informacje: ocena jakości, współczynnik Cena/Jakość, cena dystrybutora i cena atrakcyjna

Skala ocen Cena/Jakość

Ocena	Zakres
celująca	poniżej 10
bardzo dobra	od 10 do 20
dobra	od 20,01 do 30
dostateczna	od 30,01 do 40
mierna	od 40,01 do 50
niedostateczna	powyżej 50

PLAY
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

- WSPÓŁPRACA HURTOWA tel (022) 832-54-31
- SPRZEDAŻ HURTOWA OPROGRAMOWANIA
- ZAŁOŻENIE PLAY HURTOWNIA OPR. 1996 R.

PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE

- SPRZEDAŻ DETALICZNA OPROGRAMOWANIA
- FIRMA GRUPY - PLAY HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

ZAMÓW DETALICZNIE - SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

- GRY WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA
- TERMIN DOSTARCZENIA 3-5 DNI ROBOCZYCH
- DO PACZKI DOLICZAMY 5 ZŁ (KOSZT PRZESYŁKI)
- PRZY ZAMÓWIENIACH DO 20 ZŁ PRZESYŁKA 9 ZŁ
- PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE
- CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT

INTERNET



- KUPUJ NAJTANIEJ
- PEŁEN ASORTYMENT
- PROMOCJE
- OPISY
- CODZIENNA AKTUALIZACJA

www.play.com.pl

http:\\play.eurobazar.pl

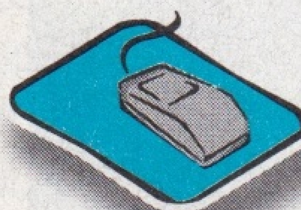
PROMOCJE



- **STCC PL GRATIS** dotyczy pierwszych 420 zamówień. Reszta zamówień premiowana inną pełną wersją gry.



- **Koszulka** lub podkładką **GRATIS** przy zamówieniach powyżej 100zł



- Co piąte zamówienie premiowane prezentem - **koszulka** firmowa



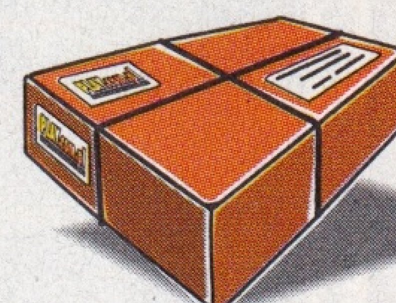
- Do każdego zamówienia **plakat**



- Zamówienia powyżej 200 zł premiowane dodatkowym **RABATEM 5%**

ZAMÓWIENIA • KONTAKT

PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE





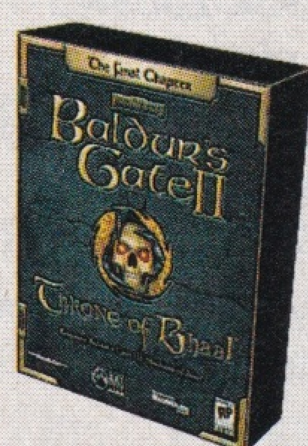
- TEL. (022) 832 54 30
- TEL. (022) 832 54 31
- TEL. (022) 833 39 56
- FAX (022) 833 39 61

e-mail: play@play.com.pl
www.play.com.pl

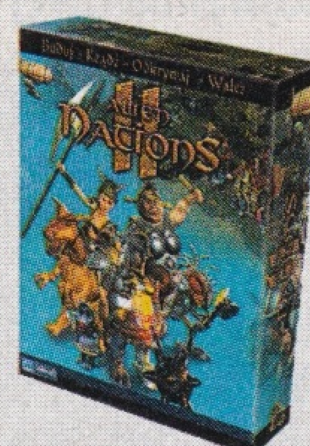
- SOLIDNE OPAKOWANIA
- FIRMOWA TAŚMA GWARANCJĄ BEZPIECZEŃSTWA

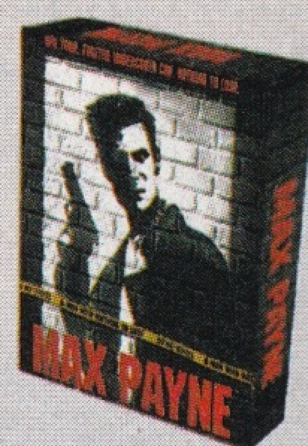
SKLEP - WARSZAWA
ul.Potocka 14 paw.3


29zł TRAFFIC GIANT (PL)

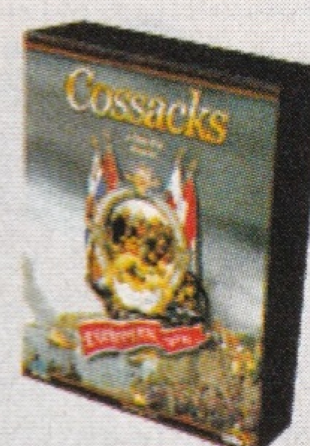

69zł BG 2: TRON BHAALA (PL)


69zł D 2 : LORD OF DESTR.(PL)


89zł PREMIERA 25 SIERPNIA — ALIEN NATIONS 2(PL)



89zł PREMIERA 15 SIERPNIA — MAX PAYNE (PL)

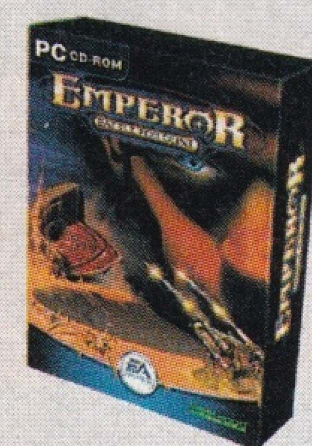


89zł PREMIERA 15 SIERPNIA — COSSACKS (PL)



114zł PREMIERA 20 SIERPNIA — COMMANDOS 2


89zł FALLOUT TACTICS (PL)



115zł DUNE : BATTLE FOR EMPEROR

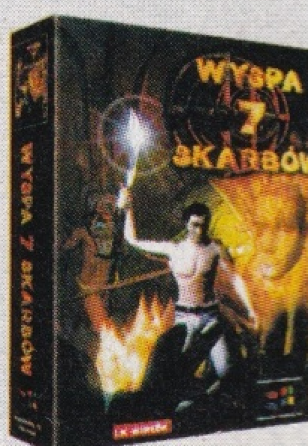

48zł GŁUPKI Z KOSMOSU (PL)



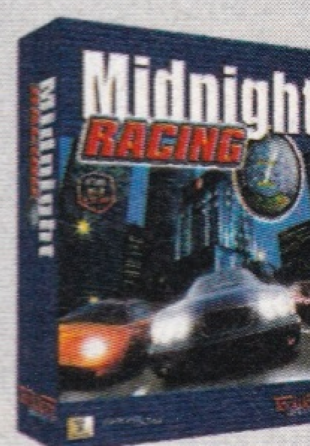
69zł STING (PL)



139zł SIMS + SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE + SIMS BALANGA

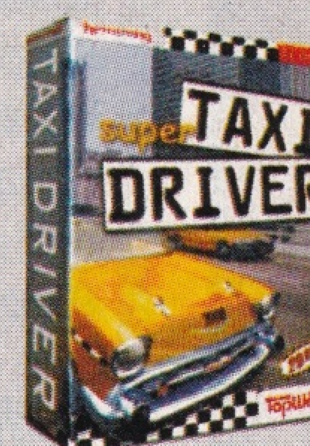


19zł WYSPA 7 SKARBÓW (PL) platformowo - zręcznościowa

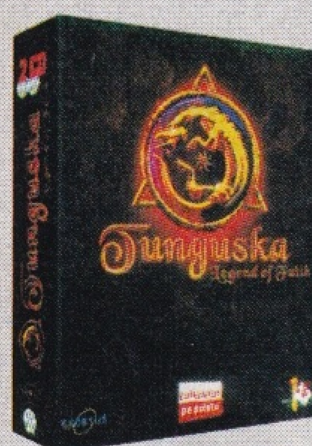


19zł MIDNIGHT RACING (PL) Wyścigi samochodowe

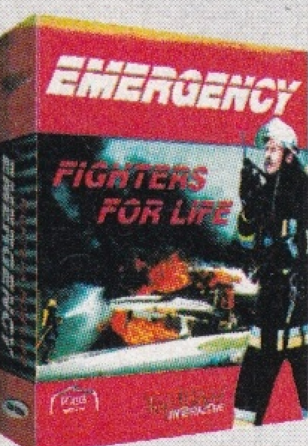

24zł LIATH (PL) 2 CD Gra przygodowa



25zł SUPER TAXI DRIVER (PL) Pokieruj swoja taksówkę



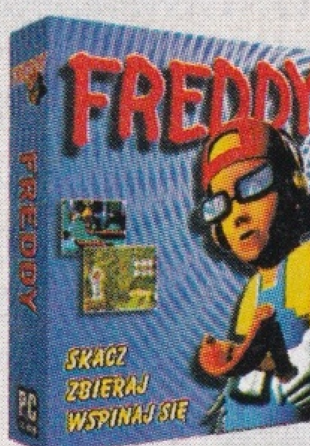
24zł TUNGUSKA (PL) 2 CD Gra przygodowo-zręcznościowa



19zł EMERGENCY (PL) Strategia



19zł TRIDONIS (PL) Strategia czasu rzeczywistego

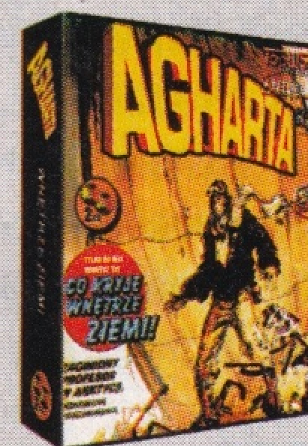


19zł FREDDY (PL) Zręcznościówka dla dzieci


19zł VULTURE (PL) Strzelanina śmigłowcowa



19zł GORKY 17 (PL) Połączenie RPG i strategii



24zł AGHARTA (PL) 2 CD Gra przygodowa



19zł EARTH 2140 (PL) Kultowa strategia

ZAPOWIEDZI • ZAMÓW PRZED PREMIERA

Niżej wymienione tytuły dopiero ukażą się na rynku . Jeśli zamówisz je przed ich premierą zyskasz:

- dostaniesz paczkę równo z polską premierą tej gry
- dostaniesz pełną oryginalną grę
- dostaniesz koszulkę firmową GRATIS, lub inny upominek
- cena jak zwykle będzie dużo niższa od detalicznej

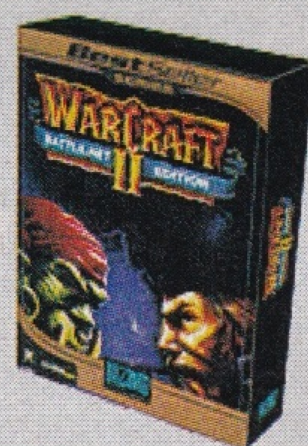


89zł PREMIERA WRZESIEŃ — GRATIS — OPERATION FLASHPOINT (PL)



115zł PREMIERA 1.10.2001 — GRATIS — GTA 3 (PL)


48zł PREMIERA WRZESIEŃ/ PAZDZIERNIK — STARCRAFT + BROODWAR (PL)



48zł PREMIERA WRZESIEŃ/ PAZDZIERNIK — WARCRAFT 2 edycja batle.net (PL)



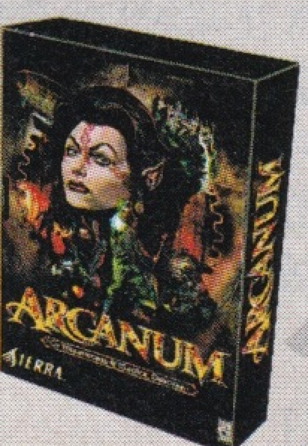
48zł PREMIERA WRZESIEŃ/ PAZDZIERNIK — DIABLO + HELLFIRE



89zł PREMIERA WRZESIEŃ — GRATIS — Z - STEEL SOLDIERS



89zł PREMIERA WRZESIEŃ — GRATIS — MAFIA (PL)



119zł PREMIERA 10.09.2001 — GRATIS — ARCANUM (PL) 5CD

gry do 35zł

Tytuł	Cena
AGHARTA (PL) 2 CD	**24 zł**
ALIEN PARANOIA PL	35 zł
AZTEC (PL)	20 zł
AZTEC EMPIRE (PL)	20 zł
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	29 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	20 zł
CORSAIRS (PL)	20 zł
DESCENT 3 (PL)	20 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	20 zł
DEVIL INSIDE (PL)	20 zł
DIE BY THE SWORD (PL)	20 zł
EARTH 2140 (PL)	**19 zł**
EARTH 2150 (PL) + KLOCKI LEGO	**35 zł**
EGIPT (PL)	20 zł
EMERGENCY (PL)	**19 zł**
F1 RACING	20 zł
FAUST (PL)	29 zł
FREEDY (PL)	**19 zł**
FUTURE BEAT 3D	20 zł
GIANTS (PL)	29 zł
GORKY (PL)	**19 zł**
HOPKINS FBI (PL)	20 zł
INDUSTRY GIANT	29 zł
INVICTUS (PL)	20 zł
JACK ORLANDO (PL)	**19 zł**
JAGGED ALLIANCE 2 (PL)	**19 zł**
KAJKO I KOKOSZ (PL)	19 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KONUNG (PL)	20 zł
KRONIKI CZARNEGO KSIEZYCA (PL)	20 zł
KURKA WODNA (PL)	20 zł
LEW LEON (PL)	20 zł
LIATH (PL) 2CD	**24 zł**
M1A2 ABRAMS	29 zł
MDK (PL)	20 zł
MESSIAH (PL)	29 zł
MIDNIGHT RACING (PL)	**19 zł**
MOONPROJEKT (PL) OEM	20 zł
PANZER DRAGON	29 zł
PIZZA SINDICATE (PL)	20 zł
POMPEI (PL)	20 zł
REDLINE RACER	20 zł
RING (PL) 4 CD	29 zł
RAGE OF MAGES 2	19 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	20 zł
SETTLERS II (PL)	20 zł
SPEEDWAY	20 zł
TAXI DRIVER (PL)	**25 zł**
TEST DRIVE 6 (PL)	20 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	29 zł
TRAITORS GATE (PL)	20 zł
TRIDONIS (PL)	**19 zł**
TUNGUSKA (PL) 2CD	**24 zł**
TZAR (PL)	20 zł
VIRTUA FIGHTER 2	29 zł
VULTURE (PL)	**19 zł**
WEHIKUŁ CZASU (PL)	22 zł

gry do 75zł

Tytuł	Cena
ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL)	47 zł
ATLANTIS 2 (PL)	**47 zł**
BRYDŻ 99 (PL)	69 zł
CATAN (PL)	74 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3 + LIGA PL	59 zł
CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU (PL)	74 zł
CRIME CITIES (PL)	54 zł
CUE CLUB (PL)	**39 zł**
DARK STONE (DVD BOX)	45 zł
DRACULA (PL)	74 zł
DUNGEON KEEPER 2 PL (DVD BOX)	45 zł
EVIL ISLANDS	**47 zł**
FIFA 2000	45 zł
GEX 3D	39 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	48 zł
GRAND PRIX 3 (PL)	**47 zł**
GRIM FANDANGO	74 zł
HEROES M&M 3 ARMAGEDON BLADE	49 zł
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 (PL)	**49 zł**
HIDDEN AND DANGEROUS PACK	74 zł
HOKUS POKUS ROZOWA PANTERA	64 zł
ICEWIND D.HEART OF THE WINTER	39 zł
JAZZ JACKRABBIT 2 (PL)	45 zł
JAZZ JACKRABBIT 2 ZIMA (PL)	45 zł
KANGUREK KAO (PL)	45 zł
KAPITAN PAZUR (PL)	54 zł
KINGDOM UNDER FIRE (PL)	74 zł
LARRY 7 (PL)	**47 zł**
LONGEST JOURNEY (PL)	**47 zł**
MDK 2 + MDK 1 (PL)	**47 zł**
MIGHT & MAGIC VIII (PL)	74 zł
MOTO RACER 2 (DVD BOX)	45 zł
NA KŁOPOTY PANTERA (PL)	69 zł
NBA LIVE 1999	39 zł
NEED FOR SPEED IV (DVD BOX)	45 zł
NOX (DVD BOX)	45 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	74 zł
PRO RALLY 2001(PL)	45 zł
RALLY CHAMPIONSHIP 99 (PL)	45 zł
RAYMAN 2 (PL)	64 zł
RED ALERT (DVD BOX)	45 zł
REDGUARD	39 zł
REVENANT	49 zł
SACRIFICE (PL)	**47 zł**
SERIUOS SAM	64 zł
SIM CITY 3000 PL (DVD BOX)	45 zł
SIMS BALANGA (PL)	74 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	64 zł
STAR WARS JEDI KNIGHTS	74 zł
STAR WARS ROGUE SQUADRON	74 zł
STAR WARS X-WING ALLIANCE	74 zł
STAR WARS X-WING COLLECTORS	74 zł
STUNT GP	48 zł
SUMMONER	74 zł
SUPERBIKE 2000	45 zł
SZACHY 2001 (PL)	64 zł
USAF (DVD BOX)	45 zł
WORMS WORLD PARTY (PL)	74 zł

gry od 75zł

Tytuł	Cena
ALICE - AMERICAN MC GEE'S	119 zł
ALONE IN THE DARK 4	**119 zł**
BALDURS GATE 2 (PL)	144 zł
BALDURS GATE 2 + BG1 PACK	179 zł
BATTLE ISLE IV (PL)	84 zł
BLACK & WHITE KOLEKCJONERSKA	134 zł
BLACK & WHITE (PL)	**109 zł**
C & C RED ALERT 2	119 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 00/01+LIGA PL	124 zł
CHESSMASTER 8000	119 zł
COLIN McRAE RALLY 2.0 (PL)	89 zł
DESPERADOS	**119 zł**
DEUS EX	109 zł
DIABLO II (PL) KOLEKCJONERSKA	144 zł
EMPEROR BATTLE OF DUNE	**115 zł**
ENEMY ENGAGED (PL)	84 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	89 zł
FALLOUT TACTICS (PL)	**89 zł**
FARAON + KLEOPATRA (PL)	114 zł
FATE OF DRAGON	**119 zł**
FIFA 2001	124 zł
FINAL FANTASY VIII	119 zł
FLIGHT COMBAT SIMULTOR 2.0 MS	185 zł
FLIGHT SIMULATOR 2000 PROF. MS.	185 zł
GANGSTERS 2	**119 zł**
GTA 2 (PL)	89 zł
GUNMAN CHRONICLES	85 zł
H. M&M SHADOW OF DEATH (PL)	89 zł
HALF LIFE : GENERACJA	**115 zł**
HALF LIFE BLESHIFT	**89 zł**
HEROES M&M3+A.BLADE+CRUS	**114 zł**
HITMAN CODENAME 47	124 zł
HOMEWORLD CATACLYSM	79 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WINTER	89 zł
LEGO STUNT RALLY (PL)	89 zł
MAX PAYNE (PL)	**89 zł**
PLANESCAPE TORMENT (PL)	89 zł
QUAKE 3 ARENA	89 zł
QUAKE 3 TEAM ARENA	89 zł
RAILROAD TYC. 2 ZŁOTA ED. (PL)	89 zł
ROLLER COOSTER TYC. GOLD (PL)	89 zł
SETTLERS III ZŁOTA EDYCJA (PL)	89 zł
SETTLERS IV (PL)	89 zł
SHEEP (PL)	89 zł
SIMS + ŚWIATOWE ŻYCIE	**119 zł**
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE+BALANGA	**114 zł**
SIMS+ŚWIATOWE+BALANGA	**139 zł**
SOLDIER OF FORTUNE	109 zł
STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	169 zł
STAR WARS: FORCE COMMANDER	99 zł
SUDDEN STRIKE (PL)	**89 zł**
THEME PARK WORLD INC.	109 zł
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV.	89 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	124 zł
TROPICO (PL)	114 zł
ULTIMA ONLINE - THIRD DAWN	109 zł
UNDYING	119 zł
ZEUS PAN OLIMPU (PL)	114 zł

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 10.08.2001.
* aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodzianka GRATIS
Wszystkie ceny zawierają podatek VAT

KK PROMOTION GRAPHICS STUDIO

5 LAT NA RYNKU OD 1996 ROKU

Doniesienia

Poszukiwania twórców Warhammera
Firma THQ, która nabyła prawa do tworzenia gier komputerowych opartych na znanej figurkowej grze bitewnej pod nazwą Warhammer 40 000, poszukuje zespołu, który przeniesie na peceta świat kosmicznych Marines, bogów Chaosu, Eldarów i Genokradów. Szefom THQ zależy na ludziach, którzy dobrze znają mroczny świat Warhammera i stworzą na jego podstawie ciekawą grę.

Dwa razy Park jurajski
Wraz z zapowiadanym na wrzesień pojawieniem się trzeciej części filmu Jurassic Park ukażą się dwie gry, dzięki którym przeniesiemy się do parku zamieszkanego przez dinozaury. Będą to: Jurassic Park: Danger Zone! oraz Jurassic Park: Dino Defender.

Nowi Obcy w internecie
Firma Sierra Studios uruchomiła oficjalną stronę trójwymiarowej strzelaniny Aliens versus Predator 2. Pod adresem **www.sierra-studios.com/games/aliens-vspredator2/** znajdujemy liczne informacje o tej grze.

Coś w pececie
Studio Computer Artworks zabrało się za adaptację znanego horroru Johna Carpentera pod tytułem The Thing. Ten film z Kurtem Russellem w roli głównej wyświetlany był w Polsce jako Coś. Czeka nas podróż na pustkowia Antarktydy, gdzie rozwiążemy przerażającą zagadkę statku kosmicznego, który od tysięcy lat tkwi uwięziony w lodzie wraz ze swoim potwornym pasażerem. **GRY** mają nadzieję, że twórcom gry uda się zachować pełen grozy nastrój filmu.

Diabeł na ekran
Hubert Chardot pracuje nad przeniesieniem swojej horrorowej strzelaniny Devil Inside na kinowe ekrany. Obecnie trwają prace nad scenariuszem i negocjacje z francuskimi producentami filmowymi. Zapowiada się naprawdę piekielny show – **GRY** nie mogą się już doczekać!


Zamiast samemu trwonić pieniądze, zarabiamy na hazardzistach

Casino Tycoon[1]

Gra strategiczna na PC | Hazard uzależnia. Dlatego zamiast grać, otwieramy kasyno!

Ustawiamy stoły do gry w ruletkę, pokera i black jacka. Zatrudniamy personel i bacznie go obserwujemy. Kelnerki, krupierzy i barmani próbują bowiem okradać własnego szefa. A w tym biznesie wygrywa najsprytniejszy!

→**Termin:** *październik 2001 r.*
Informacje: *IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22), 868 52 68, www.imgroup.pl*

[1] Ang. Magnat kasyn. Wymowa: kasino tajkun

Grand Theft Auto 3[2]

Gra zręcznościowa na PC, PlayStation 2 i Xboxa | Ulice Liberty City opanował chaos. I bardzo się z tego cieszymy!

Gramy jako najemnik, złodziej samochodów i kierowca. Wpadamy w sam środek wojny gangów, mafii i policji. W tętniącym za dnia życiem mieście nocą rządzą gangsterzy. Pościgi, kradzieże i strzelaniny przedstawione są za pomocą trójwymiarowej grafiki.

Załatwiamy interesy w zaułkach Queens, pędzimy między drapaczami chmur na Manhattanie i rozprawiamy się z konkurencją w New Jersey. Zasiadamy za kierownicą samochodów sportowych, ciężarówek, terenówek, karetek i wozów strażackich. Zabawa będzie szybka, ekscytująca i tylko dla dorosłych!

→**Termin:** *październik 2001 r.*
Informacje: *Play it!, 33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (0 prefiks 33) 811 87 29, www.play-it.pl*


Policjanci nie będą dla nas mili ani wyrozumiali. Ich praca to przeszkadzać nam w pracy



[2] Angielskie pojęcie prawnicze oznaczające kradzież mienia o znacznej wartości (w tym wypadku samochodu). Wymowa: grand teft auto


Ta wielka zebra od ładnych paru lat zdobywa wiedzę pod naszą opieką. Teraz przekaże swoją mądrość młodym chowańcom, co ułatwi im życiowy start

Black & White: Creature Isles[3]

Dodatek do gry strategicznej na PC | Nasza boska kariera w świecie Black & White staje się coraz ciekawsza. Trafiamy na wyspę zamieszkaną przez dziwne stworzenia, które nie uznają żadnego bóstwa.

Wszystkie stwory zamieszkujące tę krainę należą do tajemniczego Bractwa. Jest ono następnym stopniem w rozwoju chowańców. Jeśli chcemy, aby nasz ulubieniec przystąpił do niego, poddany zostanie serii trudnych prób. Pozna też nowe umiejętności. Twórcy dodatku zapewniają, że sztuczna inteligencja chowańców będzie jeszcze bardziej rozwinięta, zobaczymy też nowe cuda i czary. Ciekawostką będą uczniowie chowańców, którzy uczą się od naszych podopiecznych ich zdolności i zachowań.

→**Termin:** *październik 2001 r.*
Informacje: *IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22), 868 52 68, www.imgroup.pl*

[3] Ang. Czarne i białe: Wyspy stworzeń. Wymowa: blek end łajt: kriczer ajls

Warcommander[4]

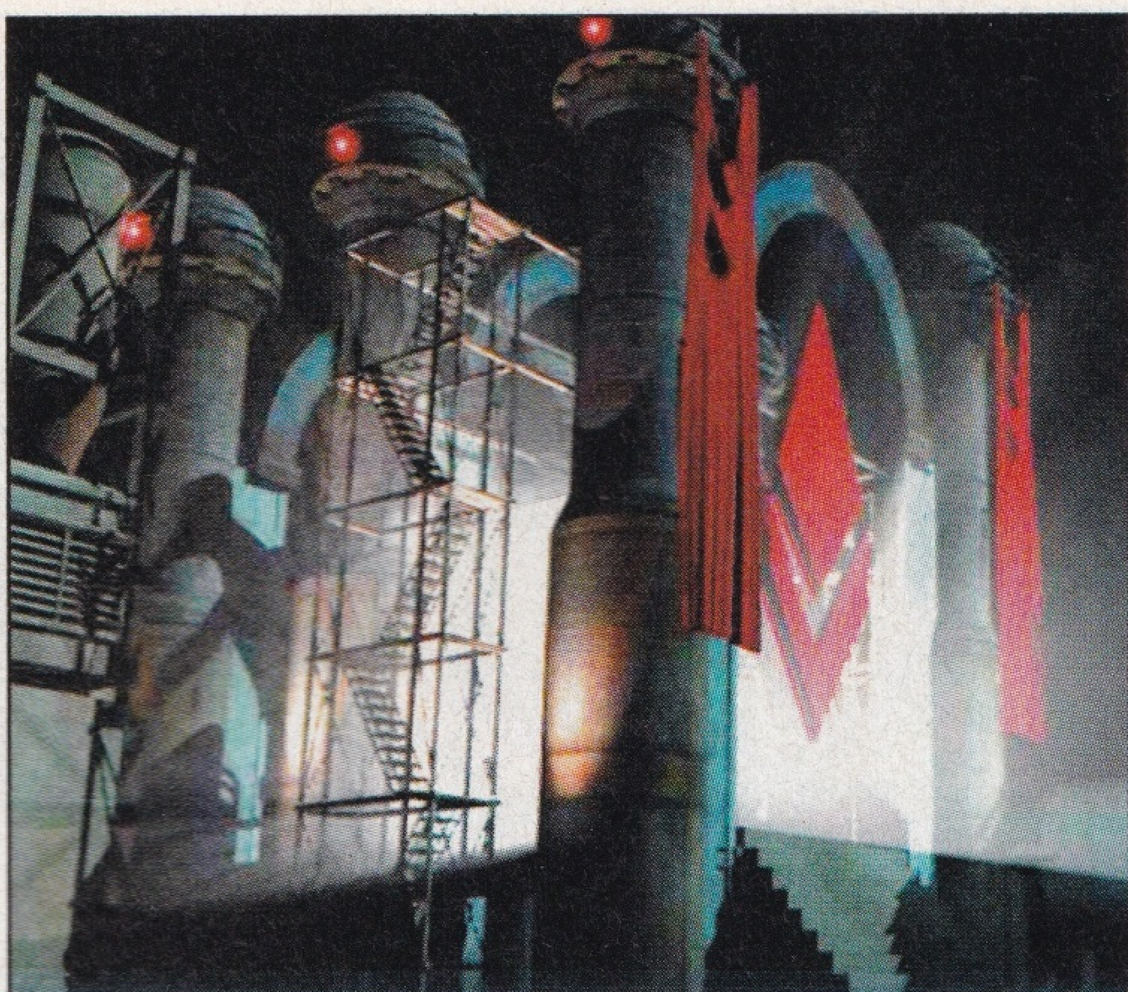
Gra strategiczna na PC | Jest 6 czerwca 1944 roku. Rozpoczyna się lądowanie aliantów w Normandii. Jako dowódca drugiego batalionu komandosów dostajemy zadanie niemal niewykonalne: opanować plażę, zdobyć niemieckie umocnienia i... przeżyć. A to dopiero początek!

Warcommander jest połączeniem strategii czasu rzeczywistego z grą taktyczną. Pod naszą komendą znajduje się do 40 ludzi i pojazdów bojowych. Żołnierze reprezentują jedną z 11 specjalności, a każda z nich ma własne umiejętności. Zdobywają doświadczenie w bitwach. Budujemy umocnienia, walczymy na plażach, w wodzie, na lądzie i w powietrzu, w dwóch długich kampaniach składających się z 20 trudnych misji.

→**Termin:** *jesień 2001 r.*
Informacje: *IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22), 868 52 68, www.imgroup.com.pl*


Podczas desantu w Normandii czekają nas przeżycia niczym w głośnym filmie wojennym Szeregowiec Ryan

[4] Ang. Dowódca wojenny. Wymowa: łorkomander



Mroczny świat przyszłości pełen jest tajnych organizacji. Najpotężniejsza to Iluminaci, którzy skrycie rządzą Ziemią i życiem zwykłych ludzi

Deus Ex 2[5]

Gra zręcznościowa na PC | Przed nami podróż w mroczną przyszłość Ziemi opanowanej przez tajne organizacje. Wchodzimy w świat spisków, zakazanych eksperymentów i supertechnologii.

Akcja zaczyna się po wydarzeniach z części pierwszej, jednak tym razem gramy nie tylko jako agent J. C. Denton. W grze pojawiła się nowa bohaterka – kobieta.

Deus Ex 2 ma zachwycić nas nową, poprawioną grafiką oraz ulepszoną inteligencją napotykanych postaci. Teraz będziemy rozmawiać z każdą osobą, a do celu docierać jedną z kilku dróg. Każdy przedmiot dowolnie przesuwamy, podnosimy lub niszczymy. Autorzy gry obiecują nam pełną swobodę!

➔Termin: *koniec 2002 r.*
Informacje: *IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22), 868 52 68, www.imgroup.com.pl*

[5] Po łacinie: Bóg z (w domyśle: maszyny). Wymowa: deus eks

Trade Empires[6]

Gra strategiczna na PC | Tym razem do stworzenia imperium nie używamy wielkich armii. Zamiast podbojów i intryg prowadzimy handel i gromadzimy bogactwa.

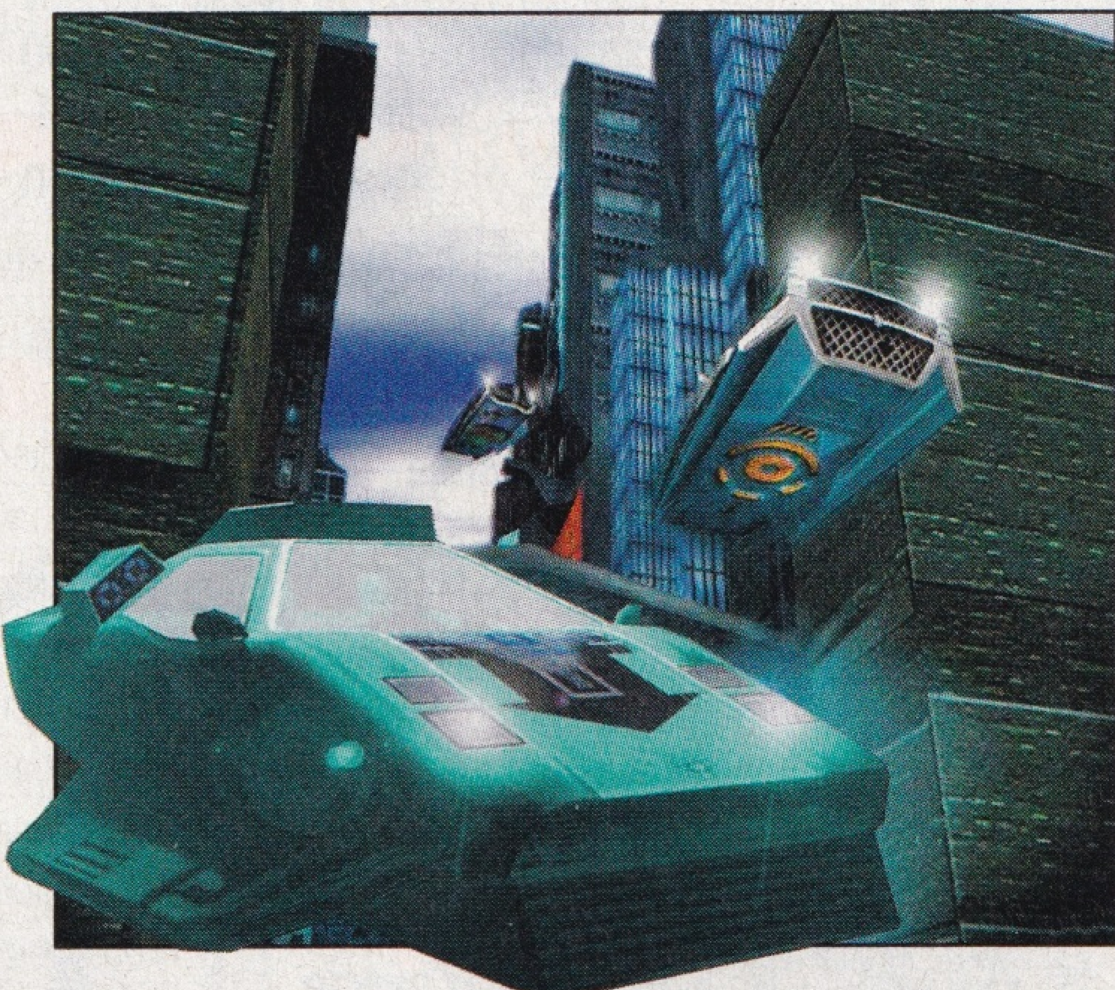
Karierę zaczynamy w dawnych czasach jako zwykły przekupień. Z czasem sprzedajemy coraz więcej towarów, a zarobione pieniądze inwestujemy w rozbudowę sieci dystrybucji i nowe obiekty. Droga do bogactwa prowadzi przez całe wieki – handlujemy w starożytności, średniowieczu, a także w czasach nowożytnych. Podbijamy rynki Azji, Europy, Afryki i Ameryki.

➔Termin: *koniec 2001 r.*
Informacje: *IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22), 868 52 68, www.imgroup.pl*

[6] Ang. Imperia handlowe. Wymowa: trejd empajers



Do stworzenia map świata autorzy gry wykorzystali zdjęcia satelitarne. Budynki reprezentują rzeczywiste style architektoniczne



Latające pojazdy tłoczą się pośród wielkich gmachów miasta przyszłości. Gnamy między nimi, nie zważając na ścisk grożący kolizją

Beam Breakers[7]

Gra zręcznościowa na PC | Pomiędzy wieżowcami w mieście przyszłości suną rzeki latających aut. Zasiadamy za sterami jednego z 30 typów tych pojazdów i ruszamy w podniebną trasę.

Ścigamy się z innymi kierowcami albo przyłączamy się do jednego z pięciu gangów, które rządzą półświatkiem metropolii. Beam Breakers już teraz zachwyca nas piękną grafiką – obserwujemy setki pojazdów, neony zalewające blaskiem chodniki, refleksy świateł na karoseriach. Miasto tętni życiem: ludzie chodzą po ulicach, wsiadają do aut, wzywają taksówki. Nastrój gry ma przypominać filmy takie, jak Łowca androidów czy Piąty element.

➔Termin: *I kwartał 2002 r.*
Informacje: *Lemon Interactive, 01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85, tel. (0 prefiks 22) 666 19 66, www.lemon-interactive.pl*

[7] Ang. Łamacze burt. Wymowa: bim brejkers

Valhalla Chronicles[8]

Gra fabularno-zręcznościowa na PC | Stajemy na czele grupy wikingów i skandynawskich bohaterów. Naszych herosów – Thorgeira z Islandii, córkę Valkirii Tuvę, Grima – berserkera z Gotlandii i inne postacie łączy jeden cel: pokonać Lokiego.

Ten złośliwy wygnaniec z krainy bogów chce rozpętać Ragnarok, ostatnią bitwę bogów z Lodowymi Gigantami, która zniszczy nasz świat.

Droga do zwycięstwa jest trudna i niebezpieczna. Wędrujemy przez krainy śmiertelników, bogów, olbrzymów i innych magicznych istot ze skandynawskich legend. Zebrawszy siły, złoto, doświadczenie i... odwagę, stawimy czoło Lokiemu i pokonamy go, ratując świat.



Choć to opowieść o wikingach, zwiedzamy nie tylko mroźne pustkowia

➔Termin: *koniec 2001 r.*
Informacje: *IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22), 868 52 68*

[8] Ang. Kroniki Valhalli. Wymowa: walhala kronikls. Valhalla to w wierzeniach wikingów odpowiednik nieba

Doniesienia

Counterstrike: Condition Zero

Jeżeli podoba nam się zawód antyterrorysty, ale nie mamy dostępu do internetu i nie gramy w Counterstrike'a z kolegami, niecierpliwie czekamy na Counterstrike: Condition Zero. Będzie to nowa edycja tego przeboju poszerzona między innymi o tryb dla jednego gracza! Gra ukaże się pod koniec tego roku.

Walka o Diablo rozstrzygnięta

Firma Blizzard, twórca gry Diablo, wygrała proces z wytwórnią filmową New Line Cinema. Sprawa dotyczyła nazwy Diablo, którą wytwórnia chciała wykorzystać jako tytuł swojego filmu, historii o gangsterach i handlarzach narkotyków. Choć film nie miał nic wspólnego z fabułą gry, amerykański sąd federalny przyznał rację Blizzardowi i zabronił wytwórni New Line używania słowa diablo w tytule.

Simoniespodzianka

Firma IM Group przygotowała miłą niespodziankę dla miłośników Simsów. Są to trzy nowe edycje gry. Pakiet Total za 149 złotych to The Sims wraz z dwoma dodatkami: Światowe życie i Balanga. Zestaw El Dorado za 129 złotych składa się z gry i dodatku Światowe życie. Ostatni zestaw o nazwie Bonus przeznaczony jest dla posiadaczy The Sims. Zawiera dodatki Światowe życie i Balanga, a kosztuje 119 złotych.

Inwazja Mongołów opóźniona

Mongol Invasion, od dawna zapowiadany dodatek do strategii Shogun, pojawi się później niż zapowiadano. Twórcy gry znaleźli w programie błędy i teraz metodycznie je usuwają. Słusznie: **GRY** są zdania, że lepiej opóźnić premierę, niż wydawać niedokończoną grę.

Muzyczne Arcanum

Z witryny internetowej **http://sierrastudios.com/games/arcanum/media/media-soundtrack.html** można legalnie ściągnąć muzykę z gry fabularnej Arcanum w formacie mp3.



WZLOTY

Gra za Big Mac menu!

Padł kolejny rekord cenowy: firma Lemon Interactive (dawniej Super Gra, jeszcze dawniej Coda) sprzedaje niektóre ze swoich gier po 9,90 złotych!

Ukazują się one w serii Super Klasyka, ale wbrew temu, co sugeruje nazwa, nie są to wcale starocia. Na szczególne zainteresowanie zasługuje gra akcji Star Trek – Deep Space 9: The Fallen (PL), która w teście **GIER** zdobyła ocenę bardzo dobrą (4,73 – a byłoby 5,03, gdyby nie błędy w tłumaczeniu, z których niestety słynie jej polski wydawca). Inne, już nie tak dobre tytuły za 9,90 to Konung (PL), Hired Team (PL) oraz Aztec Empire (PL).

GRY doceniają inicjatywę firmy Lemon Interactive, dzięki której legalne gry po polsku kupujemy w cenie obiadu w barze szybkiej obsługi. Brawo!



UPADKI

Romero odchodzi

Słynny projektant gier John Romero, który wraz z Johnem Carmackiem stworzył najsłynniejsze trójwymiarowe strzelaniny: Dooma i Quake'a, opuścił założoną przez siebie firmę Ion Storm. Razem z nim odchodzi jej współzałożyciel Tom Hall.

Przez ponad pięć lat w Ion Storm w Austin Romero stworzył tylko jedną grę: marną trójwymiarową strzelaninę Daikatana. Natomiast Deus Ex, wielki hit Ion Storm, jest dziełem studia w Dallas – Romero nie przyłożył do niego ręki.

Co prawda oficjalna informacja o odejściu Romero utrzymana jest w ciepłym tonie i sugeruje, że założy on następną firmę, ale wygląda na to, że geniusza opuściło natchnienie. **GRY** obawiają się, że magia nazwiska już się wyczerpała.



NA CZASIE

Sęp ssie ● Żaba zamienił się w księcia ● Blondyn u wikingów ● Shrek rulz!



NA KWASIE

Kościelny przegina, będzie jego wina ● Leszcz bez przyszłości ● Arkanoid–paranoid

Patrician II [1]

Morskie wyprawy i walki z piratami to wspaniały temat na grę

Gra strategiczna na PC | Przenosimy się w średniowiecze. Jako kupiec Ligi Hanzeatyckiej (związku bałtyckich miast portowych) wyruszamy na morskie wyprawy. Przewozimy towary, szukamy rynków zbytu, walczymy z konkurencją i chronimy nasze ładunki przed piratami.

Patrician II ma nas zachwycić szczegółową grafiką. Ponad 40 budynków, statki kupieckie i pirackie okręty, tłumy mieszczan i handlarzy stworzą prawdziwy piętnastowieczny świat.

Autorzy zadbali, aby jak najwierniej przedstawić architekturę średniowiecznych miast i portów. Zachwyca nas mnogość szczegółów!

→Termin: *koniec 2001*
Informacje: *www.ascaron.com*

[1] Ang. Patrycjusz (bogaty mieszczanin, członek rady miejskiej). Wymowa: patriszian



Po bitwie zmieniamy zbroje i broń rycerzy. Kupujemy szesnastowieczne napierśniki i pancerze turniejowe oraz miecze z wczesnego średniowiecza

Krzyżacy

Gra strategiczna na PC | Tym razem wynik bitwy pod Grunwaldem i rozstrzygnięcie Wielkiej Wojny z Zakonem zależą tylko od nas.

Cofamy się do XV wieku i stajemy na czele sił krzyżackich lub polskich. Czeka nas 50 bitew rozgrywanych w turach na ponad 20 mapach. Podczas kampanii kupujemy nowe oddziały i pancerze dla wojsk.

→Termin: *koniec 2001*
Informacje: *IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22), 868 52 68, www.imgroup.pl*



Broń ↑ wzorowana jest na historycznym orężu

Fatherdale: Guardians of Asgard [2]

Gra fabularna na PC i Xboxa | Jako Strażnik Asgardu – krainy germańskich bogów – ruszamy do doliny Fatherdale, nim nadejdzie koniec świata.

Przed nami rozgrywka łącząca elementy gry fabularnej, strategicznej i przygodowej. Zwiedzając pradawny świat wikingów, spotykamy wiele postaci, z których każda ma swoją własną, wyjątkową historię. O tym, jak się do nas odnoszą, decyduje nasza reputacja.

Podczas walki liczy się nie tylko umiejętność władania mieczem, ale także odwaga postaci i to, czy są wypoczęte. **GROM** już podoba się wprowadzenie do gatunku nowych elementów i odejście od wyświechtanych pomysłów.

→Termin: *koniec 2001*
Informacje: *www.fatherdale.com*

[2] Ang. Ojczysta dolina: Strażnicy Asgardu. Wymowa: faderdejl: gardians of asgard



Postacie bohaterów wyglądają podobnie jak w słynnej grze fabularnej Baldur's Gate

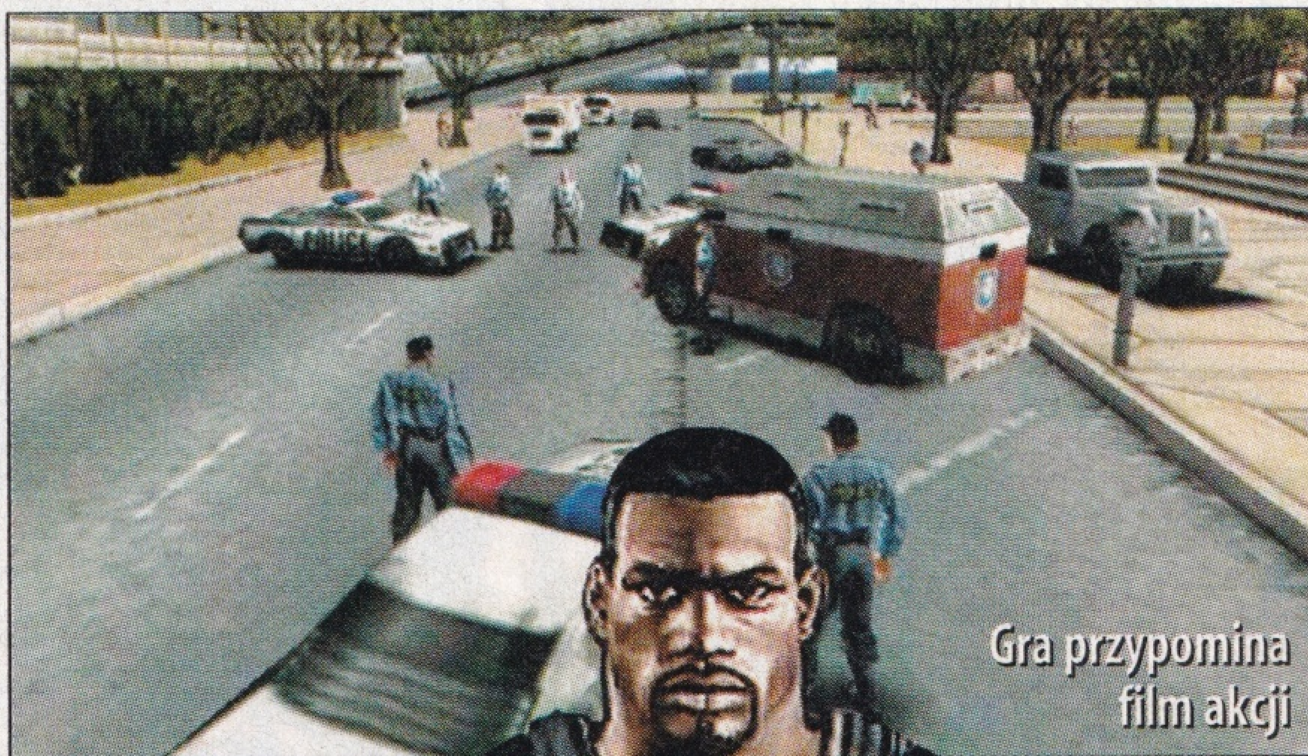
Loose Cannon [3]

Gra zręcznościowa na PC | W roku 2016 na ulicach wielkich miast króluje przemoc. Bezradne siły policyjne nie są w stanie powstrzymać zorganizowanych gangów i licznych przestępców. W tej sytuacji do akcji wkraczają wolni strzelcy – łowcy nagród i najemnicy.

Nasz bohater Ash wyrusza, by patrolować ulice Los Angeles, San Francisco i Nowego Jorku. Przed nami karkołomne pościgi, ratowanie zakładników, eskortowanie konwojów i ciągła wymiana ognia z bandytami.

→Termin: *początek 2002*
Informacje: *APN Promise, 00-108 Warszawa, ul. Zielna 39, tel. (0 prefiks 22) 654 90 64, www.promise.com.pl*

[3] Ang. Wolny strzelec. Wymowa: lus kanon



Gra przypomina film akcji

Ash jest samotnym obrońcą prawa

Dżojpad na drogę!

Gravis G43011 Stinger to dżojpad skonstruowany z myślą o graczach w podróży. Podłączany za pośrednictwem złącza szeregowego, pasuje do każdego laptopa bez konieczności kupowania dodatkowych przejściówek. Ma aż 10 przycisków, którym wedle potrzeby przypisujemy odpowiednie funkcje. Dzięki niewielkim wymiarom i wadze z powodzeniem mieści się w jednym pokrowcu z laptopem.

→Termin: *już jest.* **Informacje:** *www.gravis.com.* **Cena:** *około 80 złotych*



Mały i praktyczny – sami ustalamy funkcje przycisków

ZAPOWIEDZI POLSKICH WYDAWCÓW GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
LOGICZNE		
Goto Bridge 2 (PL)	Goto Software	sierpień 2001
Power Chess 2 (PL)	Sierra Studios	sierpień 2001
FABULARNE i PRZYGODOWE		
Arcanum (PL)	Troika Games	wrzesień 2001
Divine Divinity (PL)	Larian Studios	III kwartał 2001
Dracula 2: Ostatnie sanktuarium (PL)	Canal+ Multimedia	koniec 2001
Legends of Might & Magic (PL)	New World Computing	III kwartał 2001
Myst 3: Exile (PL)	Presto Studios	wrzesień 2001
Neverwinter Nights (PL)	BioWare	koniec 2001
Pool of Radiance (PL)	Stormfront Studios	listopad 2001
Runaway (PL)	Pendulo	listopad 2001
Simon the Sorcerer 3D (PL)	Headfirst Productions	koniec 2001
Throne of Darkness (PL)	Click Entertainment	wrzesień 2001
SPORTOWE		
Matt Hoffman's Pro BMX	Activision	koniec 2001
NHL 2002	EA Sports	październik 2001
STRATEGICZNE		
Airline Tycoon 2001 (PL)	Monte Christo Games	sierpień 2001
Age of Wonders 2: The Wizard's Throne (PL)	Triumph Studios	koniec 2001
City Trader 2001 (PL)	Monte Christo Games	sierpień 2001
Command & Conquer: Red Alert 2 – Yuri's Revenge	Westwood Studios	wrzesień 2001
Commandos 2	Pyro Studios	sierpień 2001
Empire Earth (PL)	Stainless Steel Studio	listopad 2001
Economic War 2001 (PL)	Monte Christo Games	sierpień 2001
Heroes Chronicles część 3–4 (PL)	New World Computing	sierpień 2001
Heroes Chronicles część 5–6 (PL)	New World Computing	wrzesień 2001
Hotel Giant (PL)	JoWood Production	koniec 2001
Kohan: Immortal Sovereigns	TimeGate Studio	wrzesień 2001

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
Original War (PL)	Altar	wrzesień 2001
Posejdon (PL)	Impression Studios	wrzesień 2001
Shogun Total War: The Mongol Invasion (PL)	Creative Assembly	sierpień 2001
Stronghold (PL)	FireFly Studios	wrzesień 2001
Sudden Strike Forever (PL)	CDV	III kwartał 2001
Warcraft III (PL)	Blizzard	koniec 2001
World War III (PL)	TopWare Interactive	wrzesień 2001
SYMULACYJNE		
Echelon (PL)	Buka Software	październik 2001
IL-2 Sturmovik	1C	IV kwartał 2001
Silent Hunter II (PL)	Ultimation	październik 2001
WYŚCIGI		
F1 Season 2001	EA Sports	październik 2001
ZRĘCZNOŚCIOWE		
Alien versus Predator 2 (PL)	Monolith Productions	koniec 2001
Duke Nukem 4Ever (PL)	3D Realms	październik 2001
Evil Twins: Cyprien's Chronicles (PL)	In Utero	wrzesień 2001
Exploman (PL)	CDV	III kwartał 2001
Mafia (PL)	Illusion Softworks	listopad 2001
Operation Flashpoint (PL)	Bohemia Interactive Studio	koniec 2001
Red Faction	Volition Inc.	wrzesień 2001
Return to Castle Wolfenstein	Gray Matter Interactive Studios	koniec 2001
Severance: Blade of Darkness (PL)	Rebel Act Studios	2001
Spider-Man	Activision	wrzesień 2001
Star Trek: Bridge Commander	Totally Games	2001
DLA DZIECI		
Czy znasz Pippi Langstrumpf? (PL)	Pan Interactive	wrzesień 2001
Pszczółka Maja: Wielka burza (PL)	Tivola	wrzesień 2001

Alien Nations 2[1]

Gra strategiczna na PC | Stajemy na czele jednej z trzech ras, budujemy miasto i dbamy, by jego mieszkańcy zawsze byli zadowoleni



Niebieskoskórzy Pimmoni są wojowniczy, ale przy okazji także bardzo śmieszni

TREŚĆ GRY

Wybieramy rasę naszych podopiecznych. Amazonki są podobne do ludzi, Pimmoni to zabawne niebieskie stworzenia, a Sajiki przypominają owady.

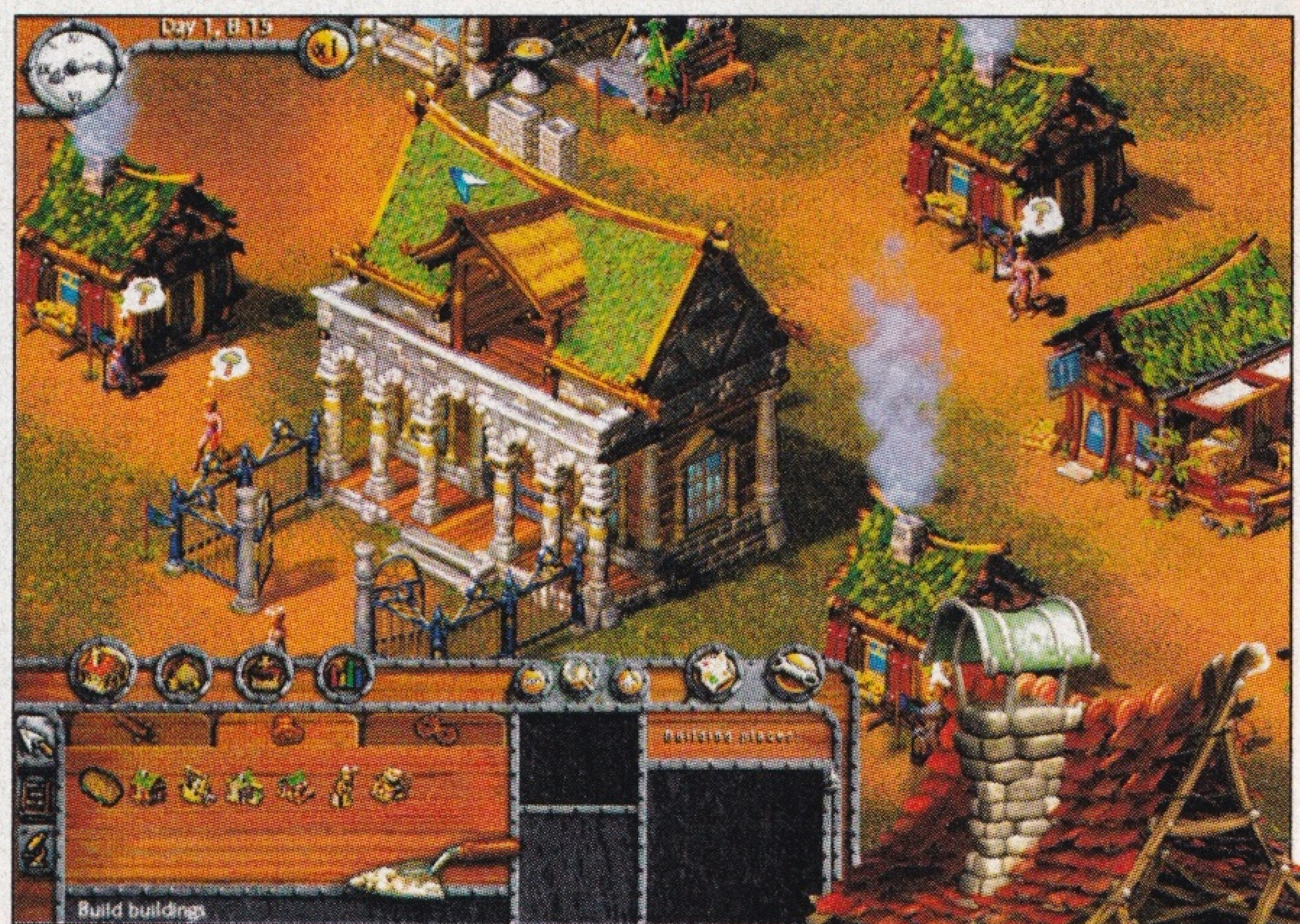
Budujemy domy mieszkalne, budynki użyteczności publicznej, fabryki, laboratoria, świątynie. Ponadto dbamy, aby mieszkańcy nie głodowali, nie byli atakowani przez dzikie zwierzęta i mieli zajęcie. Każdy z naszych podopiecznych ma własne imię, rodzinę i zawód. Program informuje nas o wszystkich ślubach, narodzinach czy też opuszczeniu miasta przez daną osobę. Modlimy się do miejscowych bóstw, aby nie zsyłały klęsk na ludność. Czasem także walczymy.

TECHNIKALIA

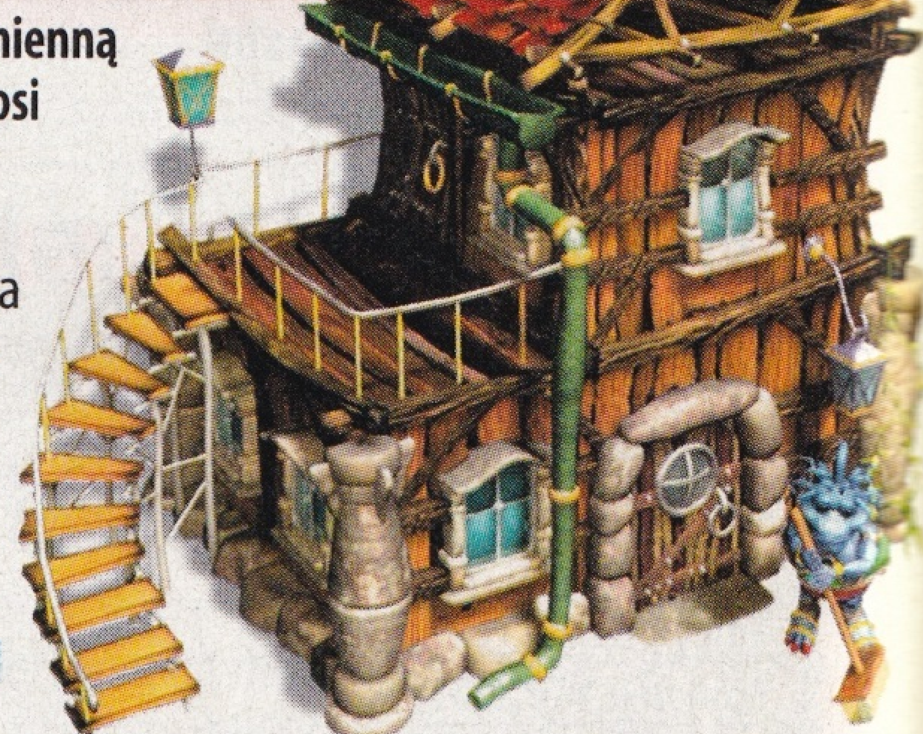
Menu gry jest obszerne, ale łatwe w obsłudze. **GROM** podoba się grafika Alien Nations 2. Jedyne zastrzeżenie budzi fakt, że przy największym zbliżeniu obraz traci na ostrości. Muzyka również zasługuje na najwyższe uznanie.

WERDYKT

Ta gra wciąga i przykuwa naszą uwagę. Śmieszą nas głosy i postacie naszych poddanych.



Każda z trzech ras ma odmienną architekturę, a także wznosi inne budowle



GRY są zdania, że druga część Alien Nations na pewno znajdzie wielu zwolenników, tym bardziej że ukaże się w polskiej wersji językowej.



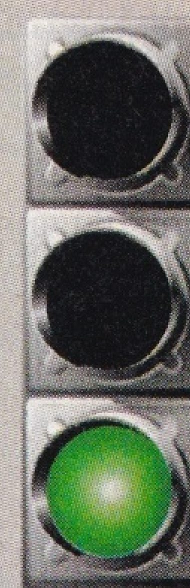
Piękna grafika przypomina tę z gry The Settlers IV

Alien Nations 2




INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	JoWood
Polski dystrybutor	CD Projekt
Data wydania	sierpień 2001
Przypuszczalna cena	99, 90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 350, 32 MB
Obsługa akceleratorów	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra

[1] Ang. Obce narody. Wymowa: alien nejszyns

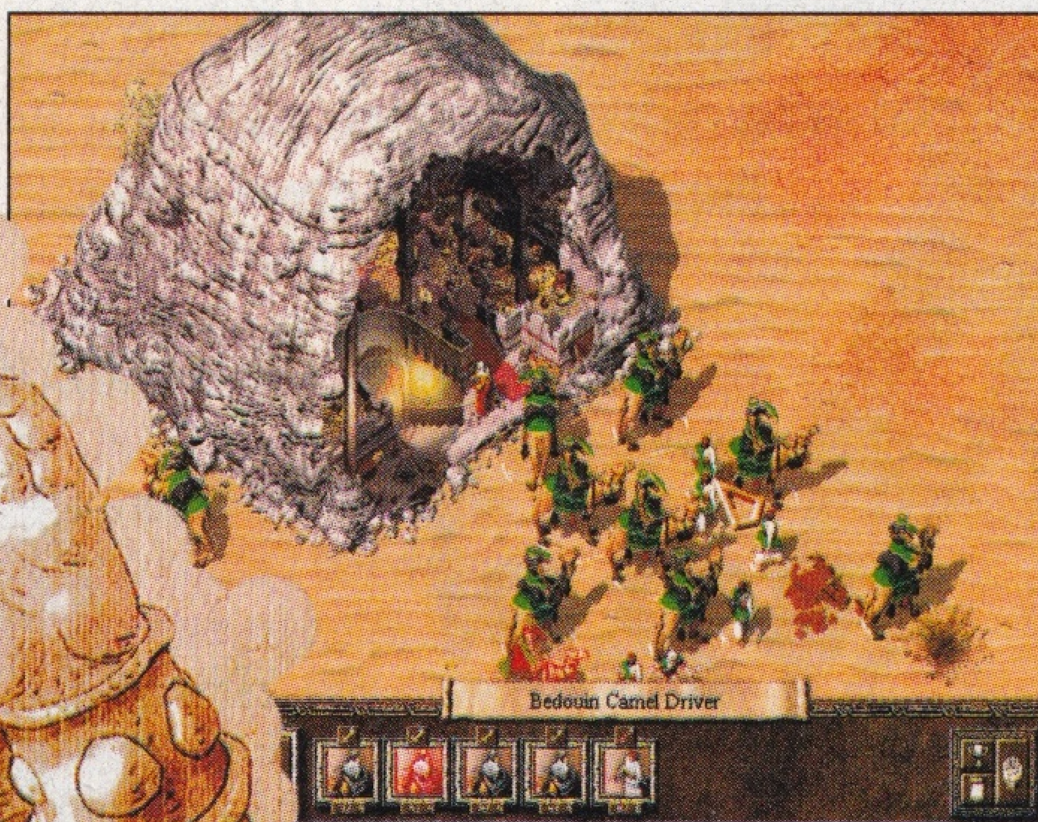
Persian Wars[2]

Gra strategiczno-przygodowa na PC | Oto gra z arabskich baśni: z dżinami, bitwami i pustyniami



TREŚĆ GRY

Przenosimy się do świata arabskich legend. Nasz bohater – Sindbad – na początku gry ma do towarzystwa jedynie osiołka. Podczas kolejnych misji powiększamy drużynę. Walczymy z rozbójnikami, ghulami, dżinami i potworami. Każde miejsce oznaczone na mapie to inna przygoda. Chronimy karawany, uwalniamy więźniów, wygrywamy bitwy.



Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym. Gra składa się z dwóch długich kampanii pełnych ważnych misji i przygód

TECHNIKALIA

Grafika sprawia przyjemne wrażenie, ale mała postać Sindbada zwykle ginie nam z oczu w bitewnym zamieszaniu. Dlatego nasz bohater często pada zabity. Muzyka i dźwięk stoją na przeciętnym poziomie. Obsługa gry jest łatwa – używamy do niej niemal wyłącznie myszy.

WERDYKT

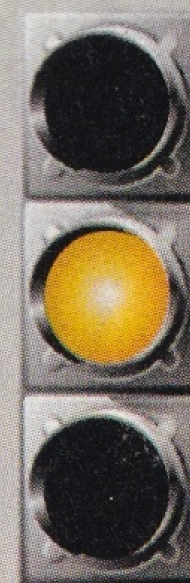
Rozgrywka jest dynamiczna, więc nie nudzimy się. Gra ukaże się w polskiej wersji.

Persian Wars




INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Cryo
Polski dystrybutor	IM Group
Data wydania	koniec 2001
Przypuszczalna cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 200, 32 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

[2] Ang. Wojny perskie. Wymowa: persjan lors

Gra fabularna na PC |
Jako prywatny detektyw trafiamy na trop spisku o galaktycznych rozmiarach

Anachronox

TREŚĆ GRY

Nasz bohater to Sylvester „Sly" Boots – atletycznie zbudowany prywatny detektyw z miasta Anachronox. Informacji o nim i o otaczającym nas świecie dostarcza komputerowa sekretarka Fatima Doohan – jedyna przyjaciółka Sylvestra.

Dowiadujemy się od niej, że nasz detektyw jest uwikłany w śledztwo o międzygalaktycznym wymiarze. Bohater rozpracowuje spisek, który ma na celu zniszczenie naszego świata. Jak się okazuje, ma on związek z wymarłą dawno temu rasą obcych istot, które zbudowały w kosmosie sieć podprzestrzennych korytarzy.

Gdy zaczyna się gra, Sylvester błądzi po planecie Democratus. Naszym pierwszym zadaniem jest wydostanie się stamtąd. Natychmiast trafiamy w sam środek miejscowych problemów. Okazuje się, że mieszkańcy znikają w tajemniczych okolicznościach. Burmistrz prosi nas o pomoc i w taki właśnie sposób rozpoczynamy skomplikowane i niebezpieczne śledztwo.

Wypytujemy spotkane osoby, uzyskujemy od nich informacje i łączymy je w logiczny ciąg. Zdobywamy coraz lepszą broń, zbieramy pożyteczne przedmioty i robimy zdjęcia. Naszą najczęściej używaną umiejętnością jest otwieranie zamkniętych pomieszczeń. Aby to zrobić, w wyznaczonym czasie odnajdujemy cyfrowy kod zamka. To naprawdę ekscytujące zajęcie!

TECHNIKALIA

Świat gry jest w pełni trójwymiarowy. Oglądamy go zza pleców bohatera, dowolnie zmieniając kąt ustawienia kamery oraz jej położenie. Przemierzamy różne krainy, z których każda prezentuje inną kulturę i poziom techniki.

Rozgrywce towarzyszy spokojna muzyka fortepianowa. Postacie nie odzywają się, a wszystkie wypowiedzi pojawiają się w ramkach jako tekst.

W trakcie gry menu jest niewidoczne, włączamy je sami w razie potrzeby. Takie rozwiązanie sprawia, że akcję Anachronoksa przeżywamy niczym film. Gdy przystępujemy do zabawy, na początku nasza holograficzna sekretarka wyjaśnia nam, jak kierować bohaterem i jakie klawisze odpowiadają za przywoływanie menu. To bardzo ciekawy pomysł na wprowadzenie i naukę podstaw rozgrywki.

WERDYKT

Anachronox to gra dla dociekliwych. Ma interesującą fabułę i prezentuje ciekawą wizję przyszłości. **GRY** zwracają jednak uwagę na to, że tak jak w większości gier detektywistycznych fabuła dopuszcza tylko jedno rozwiązanie wykonywanego przez nas zlecenia. Wystarczy, że nie odkryjemy jednego ważnego szczegółu, a utykamy w miejscu. Jednak pomimo tego mankamentu Anachronox zapowiada się bardzo ciekawie.



W grze spotykamy ludzi i kosmitów. Zwiedzamy wiele światów różniących się zaawansowaniem techniki i kulturą

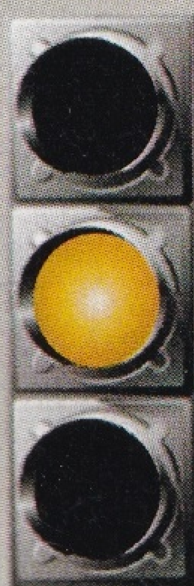


Śledztwo prowadzi bohatera w ponure i groźne miejsca



Bohater prowadził kiedyś nudne życie, wykonywał proste i kiepsko płatne zlecenia. Ale to już przeszłość

Sylvester to twardy mężczyzna, który nie boi się niebezpieczeństw



Anachronox

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Eidos Interactive
Polski wydawca	IM Group
Data wydania	już jest
Cena	129 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 266, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	dobre
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dobra

Echelon[1]



Gra zręcznościowa na PC | Zmagania między ludźmi i obcymi wchodzą w decydującą fazę

TREŚĆ GRY

W roku 2300, po 150 latach wysiłków, Federacja Galaktyczna położyła kres wyniszczającym wojnom. Wkrótce przyłączyła się do niej rasa Velian, tajemniczych kosmitów. Jednak ich prawdziwym zamiarem jest podbój naszej cywilizacji.

Wybucha wojna. Jako pilot nowoczesnego statku kosmicznego powstrzymujemy natarcie Velian. Wielokrotnie stykamy się z wrogimi jednostkami, walcząc na różnych terytoriach. Wybieramy statki i broń z pokaźnego zbioru futurystycznych konstrukcji.

Misji jest dużo, są ciekawe i zróżnicowane, rozgrywce brakuje jednak oryginalności. Głównie latamy i strzelamy.

TECHNIKALIA

Dużą zaletą tej gry jest dobra grafika. W Echelonie z przyjemnością patrzymy na świat, po którym latamy. Efekty dźwiękowe są poprawne. Grę obsługujemy prosto, a początkującym pomaga samouczek pokazujący technikę lotu i działania na polu walki.

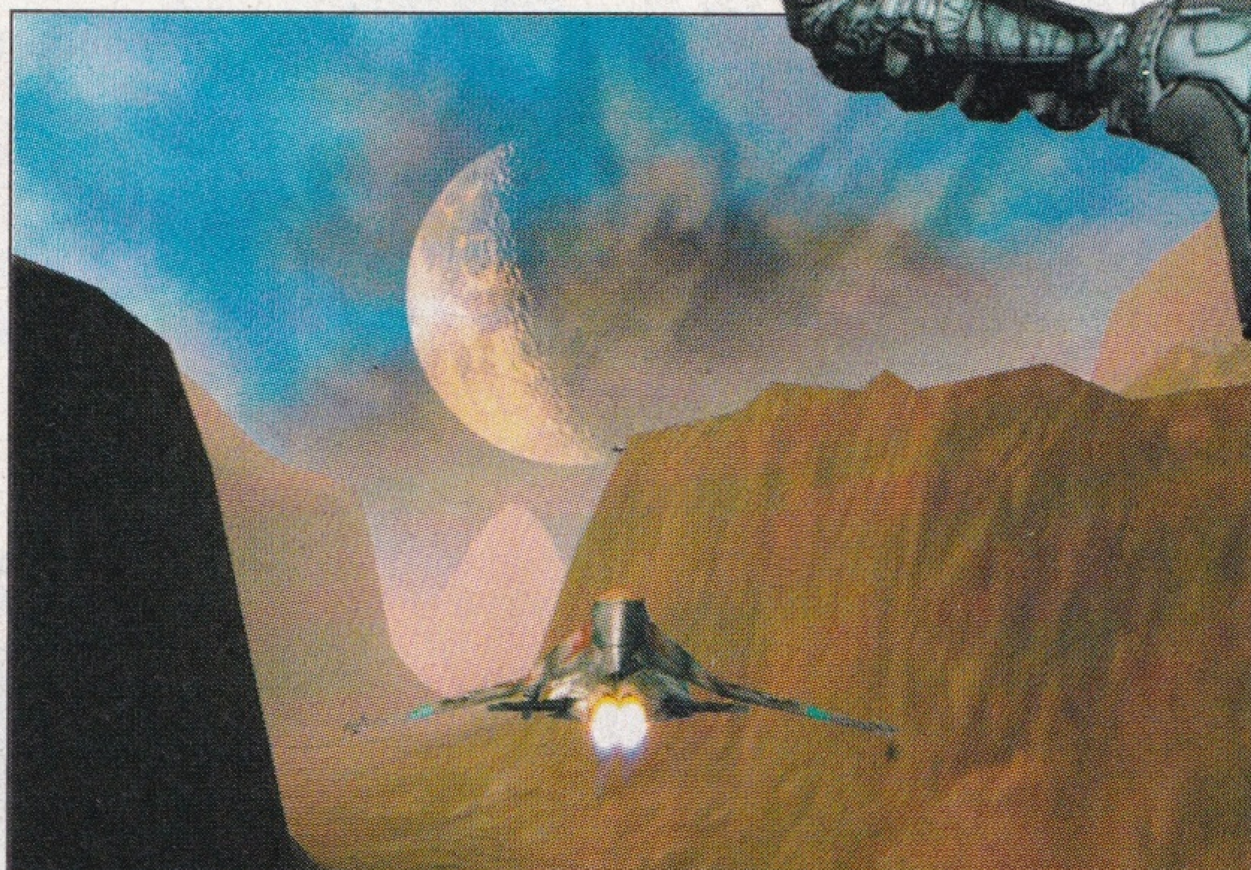
WERDYKT

Echelon jest poprawną grą, z wyjątkowo dobrą grafiką i świetnymi efektami specjalnymi. Spodoba się osobom lubiącym proste symulatory, w których ważniejsza jest szybka akcja i dynamiczna rozgrywka, niż planowanie i skomplikowana taktyka.

[1] Ang. Eszelon (rodzaj szyku samolotów). Wymowa: eszeloh



Dzięki samouczkowi nie gubimy się wśród licznych ekranów i map



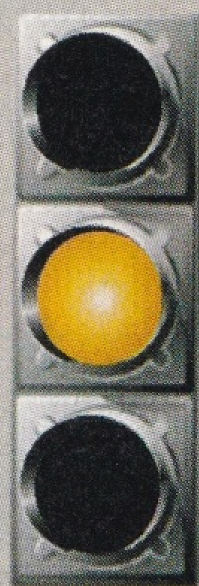
Krajobrazy obcych planet aż zapierają dech w piersiach. Ale dynamiczna akcja nie zostawia czasu na podziwianie widoków

Echelon

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Buka Entertainment
Polskie dystrybutor	TopWare
Data wydania w Polsce	październik 2001
Przypuszczalna cena	59 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P233, 64 MB RAM
Obsługa akceleratorów	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 16 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Od 12 lat

Prognoza:



dobra

Comar Barbarian[2]

Gra przygodowo-zręcznościowa na PC | Poszukiwanie Xięgi Czarów jest trudne i... zabawne!

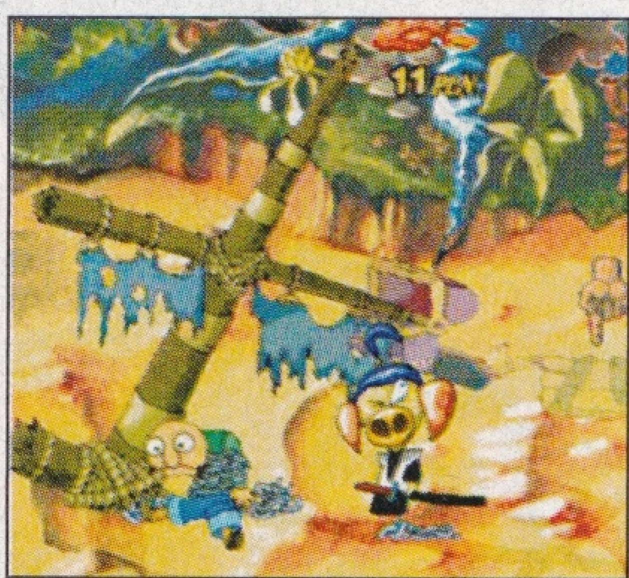
TREŚĆ GRY

Wcielamy się w jedną z dwóch postaci: Comara Barbarzyńcę, lub wygnanego z ojczyzny Ronina Romka.

Nasze zadanie polega na odnalezieniu Xięgi Czarów 12 Złych Magów. Posłuży nam ona do wprowadzenia pokoju na targanej wojnami wyspie, na której toczy się akcja gry. Zwiedzamy krainę, walczymy, rozmawiamy, zbieramy złoto i rozwiązujemy zagadki.

TECHNIKALIA

Grafika jest przeciętna. Ręcznie malowane plansze wyglądają dobrze, źle prezentują się rysunki postaci. Grę obsługujemy łatwo, szybko też uczymy się używać przedmiotów i walczyć. Na najłatwiejszym poziomie trudności pomagają nam strzałki wskazujące sposób działania i miejsce ukrycia przedmiotów ważnych dla dalszego przebiegu gry.



Zabawne postacie i widoki są główną atrakcją gry

WERDYKT

Comar Barbarian to przeciętna gra. Zawiera niewiele nowych pomysłów, a humor nie zawsze nadaje się dla najmłodszych. Zaletą jest prosta rozgrywka.



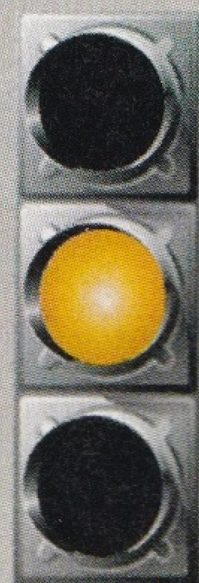
Grafika, choć bajecznie kolorowa, jest niestety niezbyt wyraźna

Comar Barbarian

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	DGU? Interactive
Dystrybutor	CD Projekt
Data wydania	jesień 2001
Przypuszczalna cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 233, 32 MB RAM
Obsługa akceleratorów	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Od 12 lat

Prognoza:



dostateczna



Ronin Romek – wygnany świński samuraj

[2] Ang. Comar Barbarzyńca. Wymowa: komar berbarien



[1] Ang. Imperator: Bitwa o Diunę. Wymowa: emperor: betl for djun

Emperor Battle for Dune

Gra strategiczna na PC | Co jest ciekawego na pustyni? Masa rzeczy: wielkie czerwie, trąby powietrzne i hordy wrogów! Ale najważniejsza jest cudowna przyprawa

Ściągawka na stronie 52

TREŚĆ GRY

Znowu wybucha wojna na planecie Arrakis zwanej Diuną (po angielsku Dune, czyli wydma). Rody Atrydów, Harkonnenów i Ordosów biją się o przyprawę – narkotyk, dzięki któremu ludzie podróżują między gwiazdami. Klany walczą o władzę nad planetą i o tron Imperatora.

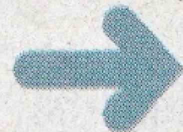
Stajemy na czele jednego z trzech rodów i prowadzimy go do zwycięstwa. Atrydzi są wojownikami, którzy opanowali sztukę maskowania się. Harkonnenowie wierzą w siłę ognia i ciężki sprzęt, dlatego używają różnych czołgów, zaś Ordosi dysponują technologiami biologicznymi. Jednak wybór strony konfliktu nie ma wielkiego wpływu na naszą taktykę, bo wszystkie klany używają podobnych jednostek i budowli.

Wykonujemy różne misje, jednak większość z nich wygląda tak samo. Na początku mamy mały oddział, który zakłada bazę. Wysyłamy żniwiarki, by zbierały przyprawę, a za uzyskane w ten sposób kredyty szkolimy armię. Żniwiarka pracuje bez naszego nadzoru. Chronimy tylko miejsca, gdzie występuje melanż, bowiem wróg zazwyczaj urządza tam zasadzki.

Mapę poznajemy, rozsyłając zwiadowców. Bez przerwy odpieramy ataki wroga. Gdy dysponujemy odpowiednio dużą armią, uderzamy na bazę przeciwnika i niszczymy ją.

Cele misji to albo wyprowadzanie ataków na terytorium wroga, albo obrona własnego. W niektórych scenariuszach przeprowadzamy niewielki oddział przez teren należący do wroga. Wykonujemy wtedy zadania zlecane nam na bieżąco w czasie rozgrywki. W takich scenariuszach nie dbamy o rozbudowę bazy i gospodarkę. Skupiamy się na dowodzeniu wojskami.

Przebieg gry nie jest liniowy. Po zakończeniu każdego starcia wybieramy kolejny region i atakujemy go. Za każdym razem decydujemy się na rozegranie bitwy na jednym z kilku terytoriów. Tylko kilka miejsc jest kluczowych, ale prędzej czy później i tak do nich trafiamy. Od tego, jaki obszar wybieramy i w jaki sposób rozgrywamy batalię, zależy, jak układają się sojusze w grze. Oprócz trzech najsilniejszych klanów, czyli



Emperor: Battle for Dune

Atrydów, Harkonnenów i Ordosów istnieje też kilka mniejszych ugrupowań, z którymi sprzymierzamy się w naszych zmaganiach z wrogiem.

INSTALACJA

Po włożeniu pierwszej płyty do napędu uruchamia się program instalacyjny gry. Klikamy na Install, potem na Next i na żółty kwadrat, zgadzając się na warunki licencji. Na następnym ekranie wpisujemy kod, który znajduje się wewnątrz pudełka z grą. Wybieramy, jakie elementy programu chcemy zainstalować. Są to: sama gra, pliki potrzebne do zabawy w internecie oraz rejestracji przez internet i ikona skrótu umieszczana na pulpicie.

Zatwierdzamy katalog, do którego zostaną skopiowane pliki, lub zmieniamy go, klikając na Browse. Wybieramy miejsce gry w menu Start. Po zakończeniu instalacji zaznaczamy górną opcję, aby od razu zacząć grę.

ŚWIAT DIUNY W PIGUŁCE

Diuna (Dune) to powieść Franka Herberta. Opowiada o losach księcia Paula Atrydy. Imperator powierzył jego ojcu zarząd planety Arrakis, zwanej Diuną, której bogactwem jest przyprawa. Rządzący Diuną Harkonnenowie, wrogowie Atrydów, muszą się wynosić. Wracają jednak na czele potężnej inwazji. Ojciec Paula ginie, książę zaś ucieka na pustynię. Dzięki wsparciu Fremenów, wolnych wojowników Diuny, bije Harkonnenów i zdradzieckie wojska Imperium, po czym zostaje Imperatorem.

Powieść odniosła wielki sukces. David Lynch nakręcił na jej podstawie film, a Frank Herbert napisał wiele książek o dalszych losach bohaterów.
W 1990 roku na motywach książki powstała przeciętna gra przygodowo-strategiczna. Kolejna jej część była pierwszą nowoczesną strategią czasu rzeczywistego. Dune 2 zawiera pomysły do dziś spotykane w grach tego typu, na przykład żniwiarki i zbieranie surowca. Wydana w 1999 roku Dune 2000 była kopią Dune 2 z poprawioną grafiką i nie zdobyła uznania graczy.



Dune 2 to matka strategii czasu rzeczywistego. Dziś wygląda jak muzealny zabytek, w 1992 roku zachwycała nowoczesną grafiką

TECHNIKALIA

Grafika jest trójwymiarowa, a kamerę ustawiamy dowolnie. Niestety animacja skacze nawet na bardzo dobrych pecetach. Mapy są uproszczone i składają się ze skał, na których budujemy bazę i piasku, z którego zbieramy przyprawę. Nic dziwnego: Arrakis to pustynna planeta, oprócz piasku i skał widzimy na niej tylko ruiny i rozbite pojazdy. Jednak **GROM** brakuje wydm, które powinny znajdować się na każdej pustyni. Wprawdzie część walk toczy się na innych planetach, ale ich krajobraz też pozostaje monotonny.

Oddziały rodów różnią się wyglądem, ale wszystkie jednostki w danej armii są podobne. Nawet gdy przybliżamy kamerę, trudno odróżnić rodzaje naszych żołnierzy.

Bitwy wyglądają ładnie. Każda z jednostek strzela inaczej, a eksplozje i wybuchy robią na nas wrażenie. Po ukończeniu misji

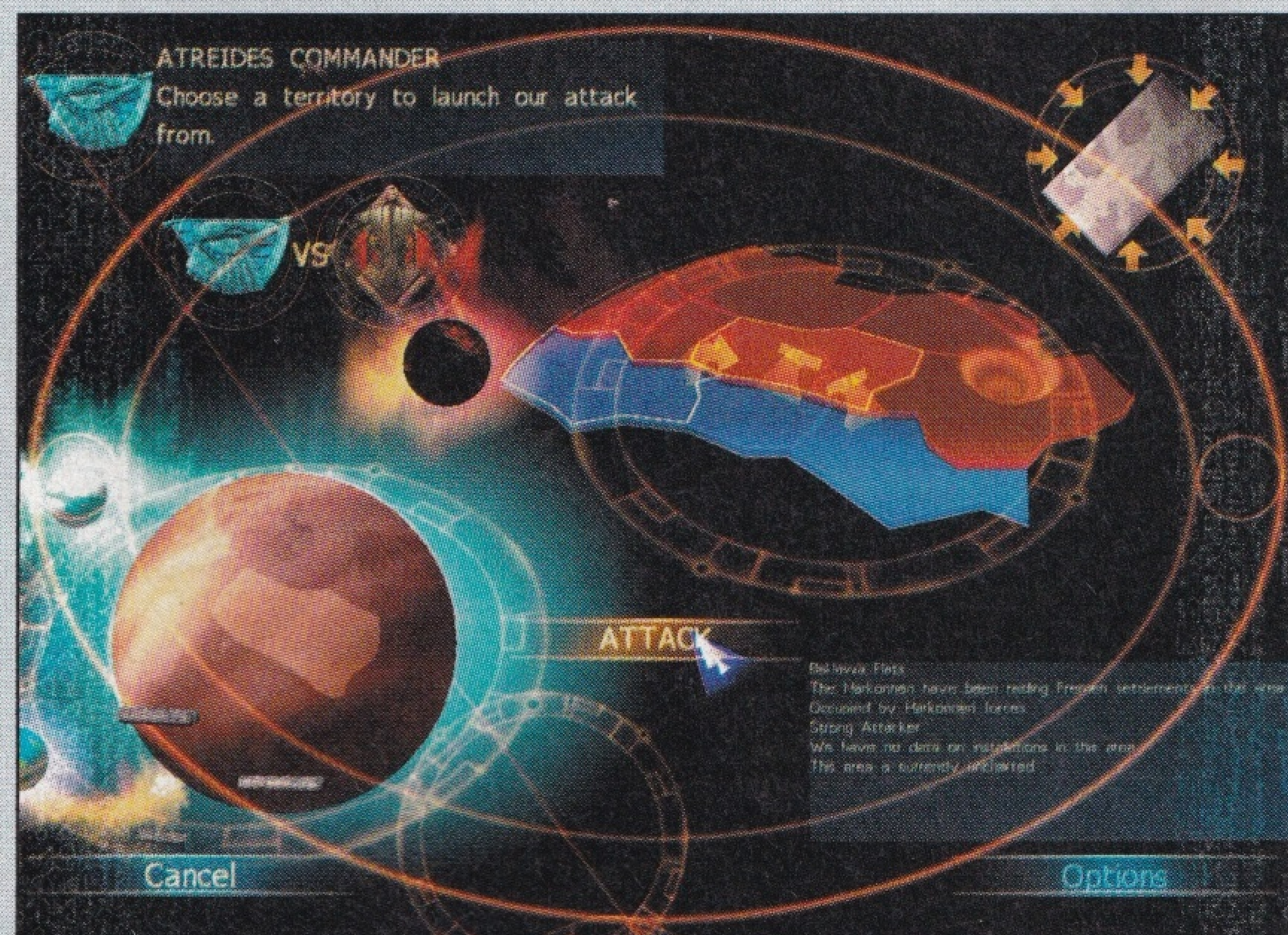

Przed czerwiem nie ma ucieczki. Ten żołnierz zaraz się o tym przekona

STEROWANIE

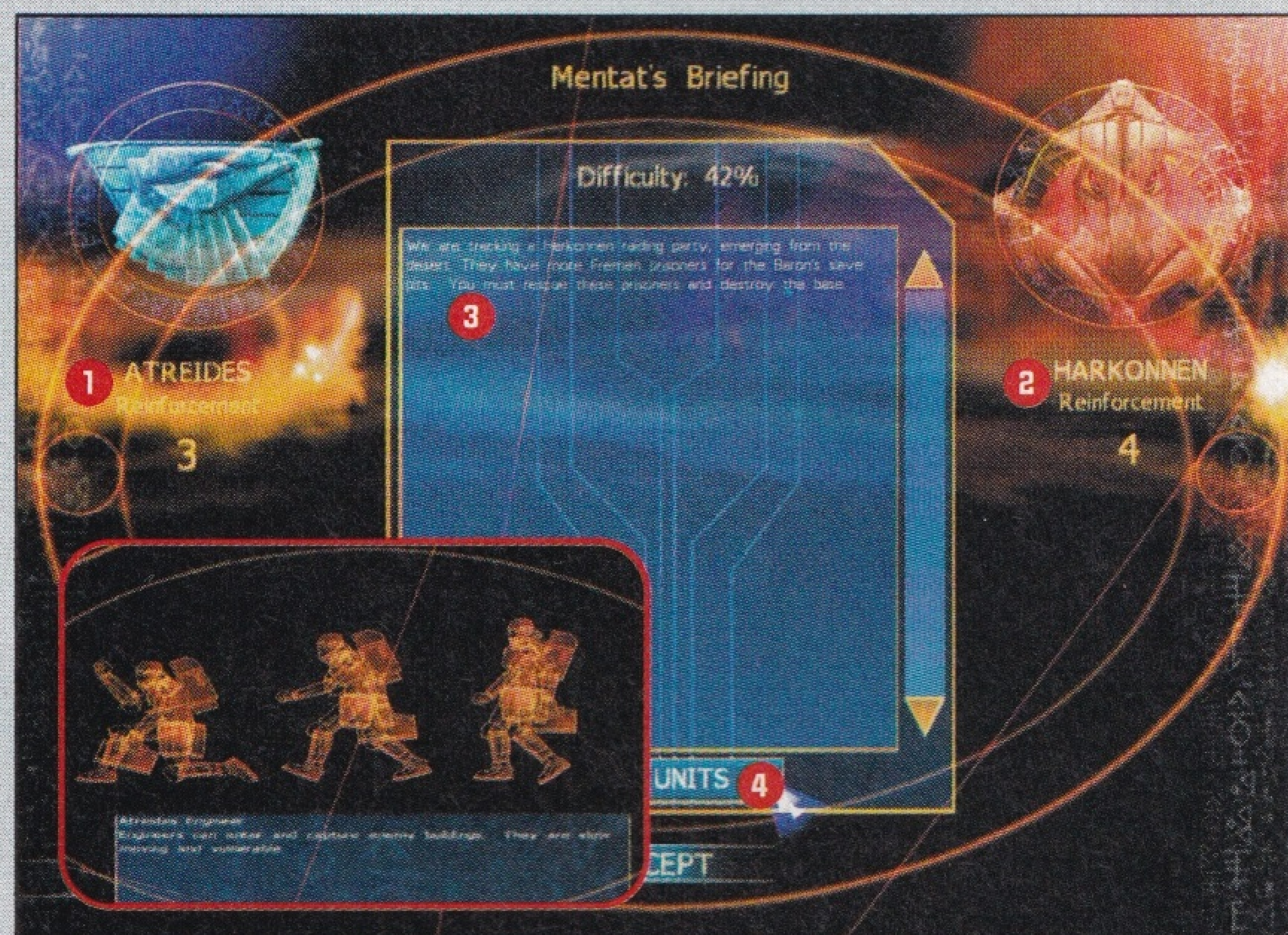
[Ctrl] i od [1] do [9] – stworzenie grupy ze wskazanych jednostek
[1] do [9] – wybranie grupy jednostek
[N] – następna jednostka
[P] – wszystkie jednostki
[Y] – zaznaczenie jednostek elitarnych
[F] – śledzenie wybranej jednostki
[S] – zatrzymanie jednostki
[B] – odwołanie żniwiarek
[H] – przejście do bazy
[T] – wybranie jednostek określonego typu
[W] – menu budowy pojazdów
[E] – menu budynków



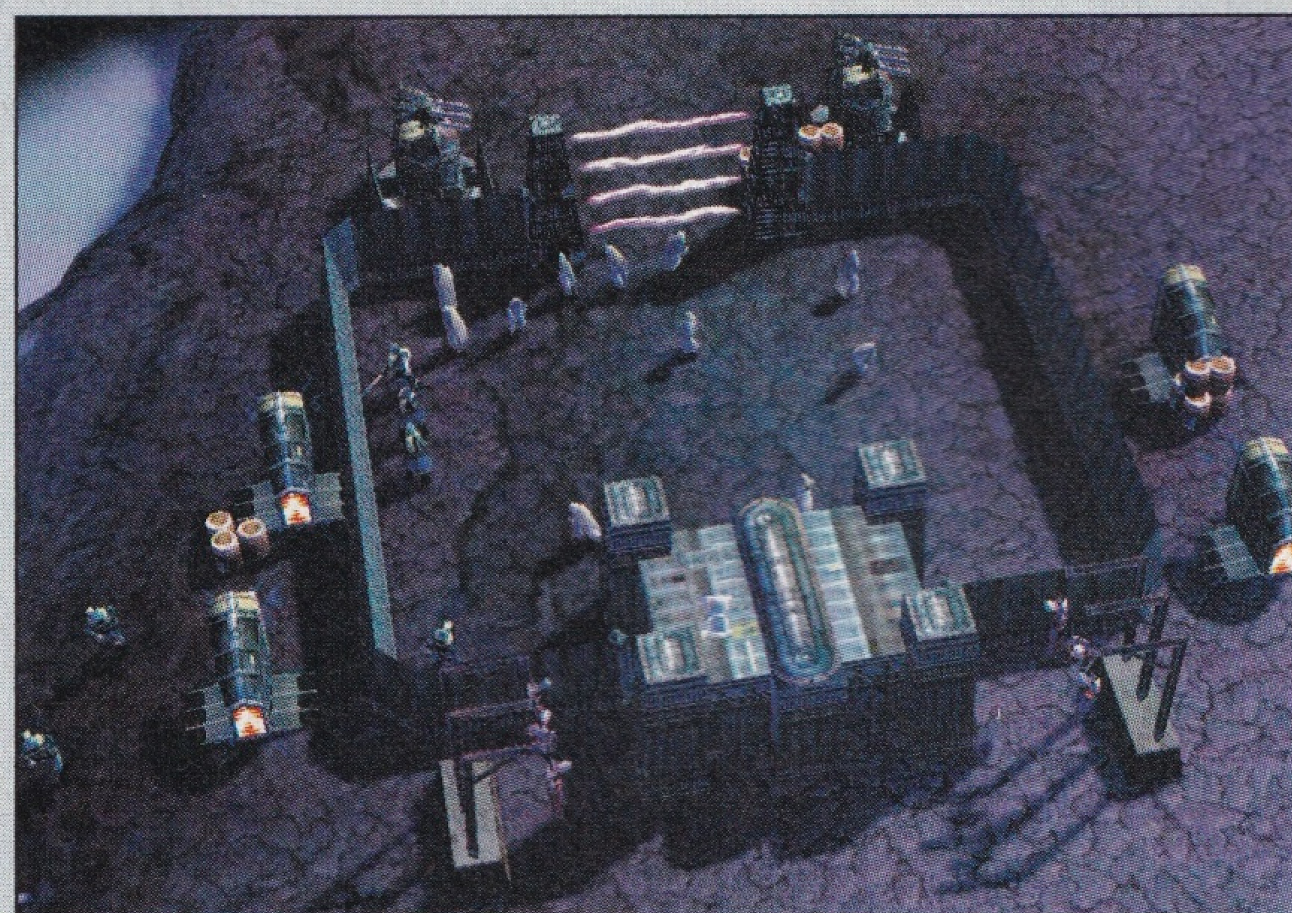
1 Spośród terytoriów graniczących z naszym państwem wybieramy to, które chcemy podbić. Nie najeżdżamy jedynie obszarów, na których szaleją niebezpieczne pustynne burze



2 Wywiad dostarcza nam szczegółowych informacji o wskazanym terenie, który następnie atakujemy na jeden z kilku sposobów.



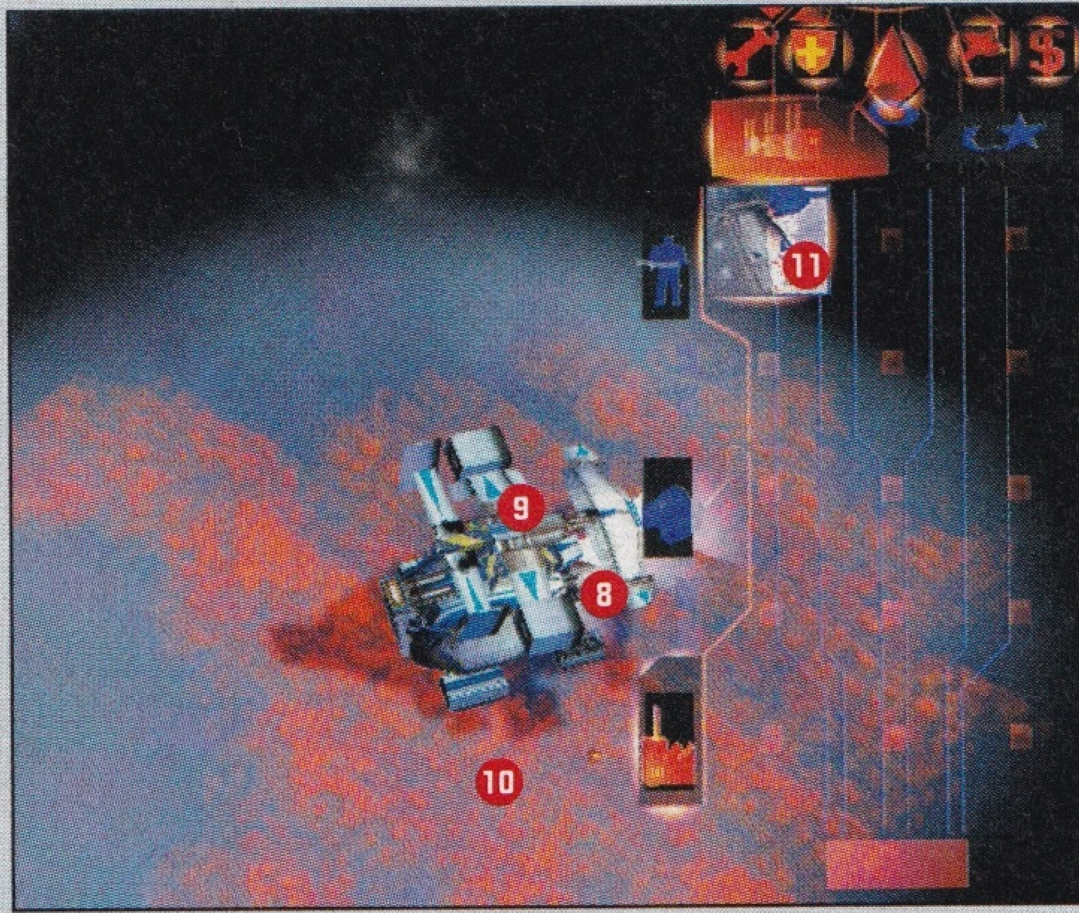
3 Dowiadujemy się o liczbie naszych odwodów (1) i o posiłkach, które otrzyma przeciwnik (2), zapoznajemy się z celem misji (3) i oglądamy nowe rodzaje jednostek oddane do naszej dyspozycji (4)



4 Na odprawie przed misją zapoznajemy się z zadaniem i przyglądamy się polu walki. Wykonanie wszystkich dodatkowych celów nie jest waunkiem przejścia do następnej misji



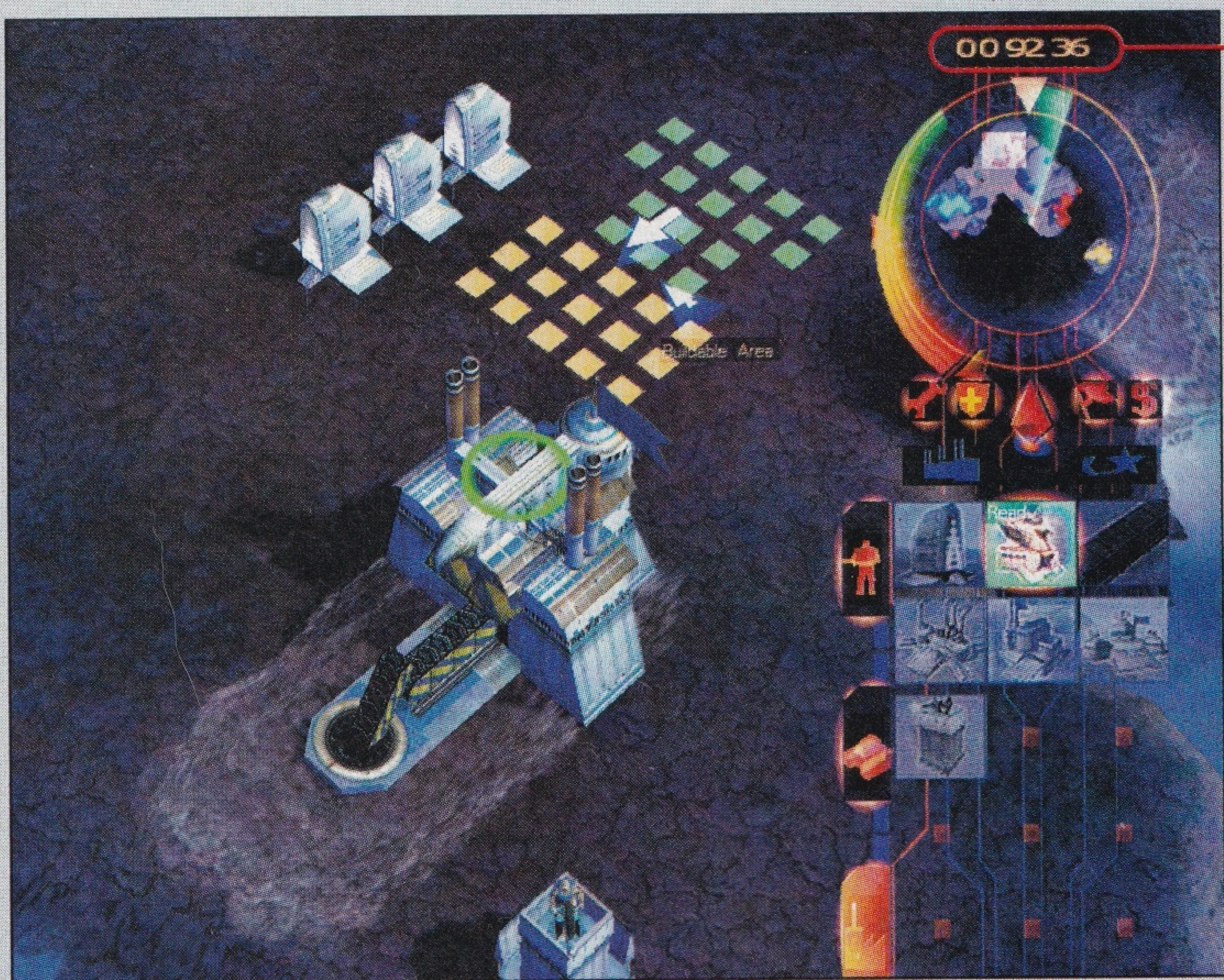
5 Rozbudowę bazy rozpoczynamy od postawienia na skale centrum dowodzenia 5 oraz elektrowni wiatrowych 6. Wznosimy rafinerię przyprawy 7 przetwarzającą melanż na kredyty – naszą walutę



6 Wraz z rafinerią otrzymujemy żniwiarkę 8 i latający transporter 9. Dostarcza on pojazd na miejsce bogate w przyprawę 10. Rozbudowujemy rafinerię 11, by rozładowywała równocześnie dwie żniwiarki



7 Pól przyprawy bronią przed atakami przeciwnika przybywające co pewien czas posiłki ●. Piechota chroni się pośród pustynnych skał. Jednostki zasłużone w boju otrzymują awans ●



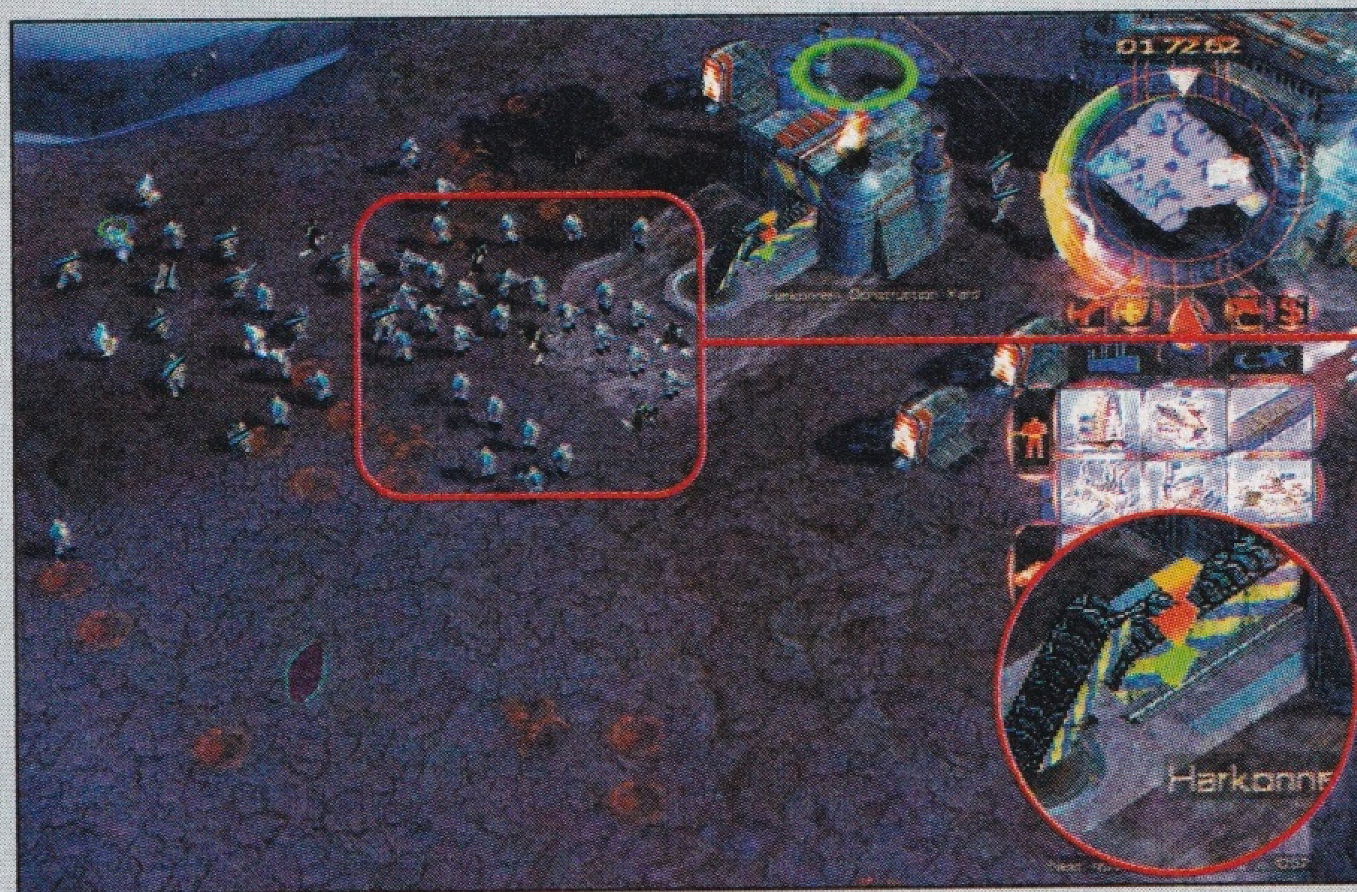
8 By mieć więcej oddziałów, stawiamy koszary i fabrykę pojazdów. Produkujemy nowe jednostki, gdy uzbieramy odpowiednią liczbę kredytów ●



9 Do obrony bazy przed powtarzającymi się najazdami wroga używamy nie tylko wojsk, ale także wież ● wyposażonych w karabiny maszynowe lub rakiety



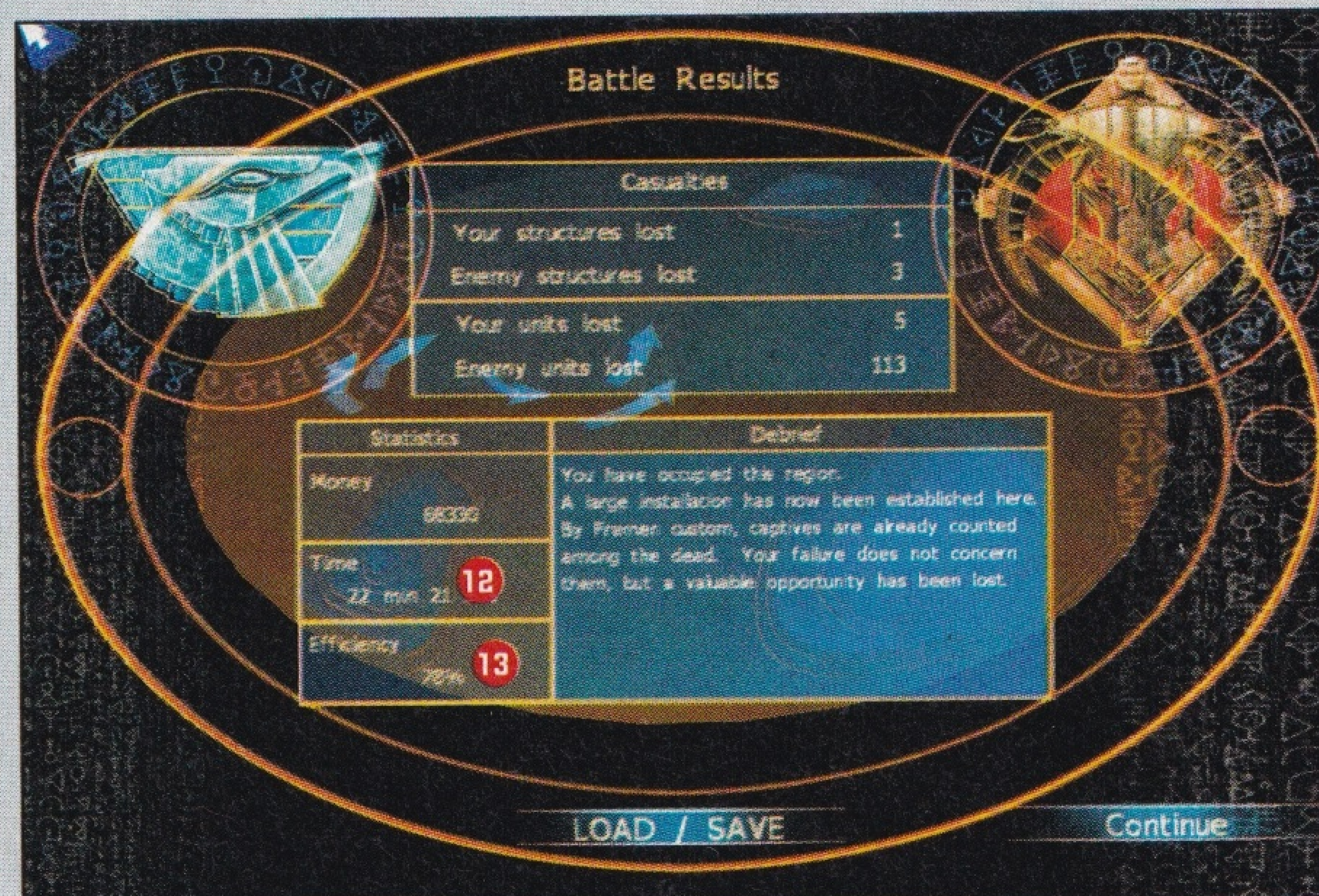
10 Gdy mamy już silną armię, atakujemy bazę wroga. Każdy z jej budynków ma określoną odporność na ostrzał, którą wskazuje podwójny okrąg ●



11 Jeśli mamy saperów ●, przejmują budynki wroga ●. Często dzięki tej sztuczce produkujemy nowe, nieznane rodzaje jednostek i pojazdów



12 Po opanowaniu lub zniszczeniu wszystkich budynków i wojsk stojących na terenie bazy wroga pojawia się napis ●, który oznacza, że właśnie odnieśliśmy zwycięstwo



13 Teraz dowiadujemy się, jaka jest skala naszego sukcesu. Sprawdzamy czas trwania misji 12 oraz ocenę efektywności 13, którą wystawia nam program

Emperor: Battle for Dune


Miasto Arrakin to stolica Diuny, kwatera główna rodu Atrydów

oglądamy filmy. Występuje w nich między innymi Michael Dorn znany z filmu Star Trek. Jednak aktorzy grają sztucznie.

Niestety Emperor nie został przetłumaczony na polski – to jego największa wada. Jeśli nie znamy dobrze języka angielskiego, nie wiemy, o co toczy się walka, bo fabuła wyjaśniona jest w dialogach. Nie rozumiemy także celów misji i opisów jednostek.

Nieliniowy przebieg kampanii to duża zaleta. Wybór misji jest jednak ograniczony. Nie atakujemy terenów objętych burzą, a gdy walczymy z jednym wrogiem, drugi nic nie robi. Nie da się sprzymierzyć ze wszystkimi małymi klanami.

Podczas walki oddziały zdobywają doświadczenie: stają się szybsze, strzelają celniej i mocniej. Jednak doświadczone jednostki nie przechodzą do kolejnych scenariuszy.

Inną wadą jest fakt, że broniąc terenu, który podbiliśmy w poprzedniej misji, tworzymy bazę niemal od podstaw, nawet jeśli wcześniej zbudowaliśmy tam wszystkie budynki!

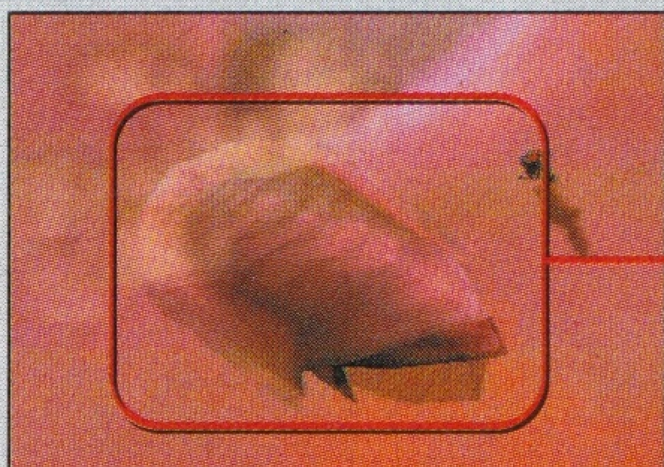
Sztuczna inteligencja nie jest mocną stroną gry. Komputer atakuje niewielkimi siłami, używając kilku prostych taktyk. Porządne umocnienia całkowicie zabezpieczają bazę przed jego wojskami.

WERDYKT

Emperor: Battle for Dune nie zawiera nowych pomysłów, ale miłośnicy świata opisanego w powieściach Franka Herberta (patrz ramka **Świat Diuny w pigułce** na stronie 18) i tak są tą grą zachwyceni. Na uwagę zasługuje ciekawa kampania, dobry nastrój rozgrywki i ładna trójwymiarowa grafika. Jednak brak polskiej wersji jest poważną wadą.

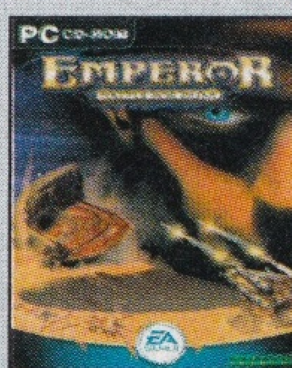
DETALE


Trąba powietrzna pojawia się nagle w różnych częściach pustyni, porywając oddziały i niszcząc wszystkie budynki, jakie napotyka na swej drodze. Jak najszybciej wyprowadzamy żołnierzy z zagrożonego obszaru!


Czerwie to gigantyczne potwory drążące podziemne tunele pod piaskami Arrakis. Gdy wyczuwają drgania, wynurzają się na powierzchnię planety i pożerają pobliskie pojazdy oraz pechowych żołnierzy

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Emperor Battle for Dune

Producent: **Westwood Studios**

Wydawca w Polsce: IM Group





wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
		Dynamiczna, ciekawa, porządnie wykonana strategia czasu rzeczywistego. Niestety brakuje jej nowych pomysłów oraz polskiej wersji	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 8685268	3
Serwis online	1%	www.imgroup.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,36**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (590 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dostateczny**	**3,33**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,00**
Jakość grafiki	2%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**4,28**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**4,28**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)		119 zł	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)		99.90 zł edyskont.pl, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 828 51 51	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		119 zł/4,28 = 27,79 = dobra	

Conflict

[1] Ang. Strefa konfliktu. Wymowa: konflikt zoln

Gra strategiczna na PC | Jeśli światowa opinia publiczna będzie przeciwko nam, nie wygramy tej wojny. Od telewizji i prasy zależy, czy zostaniemy uznani za niebezpiecznego tyrana czy też za wyzwoliciela przywracającego ład i porządek

TREŚĆ GRY

Dowodzimy wojskami w lokalnych konfliktach podobnych do tych, o których czytamy codziennie w gazetach i słyszymy w telewizyjnych wiadomościach. Stajemy po stronie ICP – International Corps for Peace (po polsku: międzynarodowy korpus pokoju) lub potężnej tajnej organizacji GHOST.

W tej grze najważniejsza jest opinia prasy, radia i telewizji o naszej działalności. Jeśli przejmujemy dowództwo nad siłami pokojowej organizacji ICP, jesteśmy kontrolowani przez dziennikarzy. Każdy wypadek w czasie działań wojennych, na skutek którego cierpi ludność cywilna, powoduje spadek naszej popularności, od której zależy produkcja broni. Na przykład nie wyprodukujemy działa samobieżnego, jeśli nasza popularność spada poniżej 50 procent.

Na produkcję jednostek lub wznoszenie budynków wydajemy Punkty Dowodzenia. Wspierające nas fundacje rządowe wpłacają je na konto ICP. Gdy ratujemy bezbronnych cywilów, otrzymujemy premie i wzrasta nasza popularność.

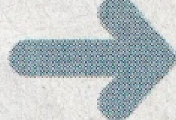
Korporacja GHOST nie potrzebuje Punktów Dowodzenia z międzynarodowych fundacji pokojowych, bo jej sponsorzy płacą za coś wprost przeciwnego, czyli za prowadzenie wojen. Aby otrzymać więcej pieniędzy, GHOST werbuje nowych ludzi do swojej armii. Jej żołnierze nie przejmują się cywilami, bo im więcej ich zginie, tym bardziej spada popularność ICP.

Przebieg gry jest prosty. Budujemy bazę, szkolimy jednostki i atakujemy wroga. Czasem wykonujemy nietypowe zadania – na przykład uwalniamy dowódcę uwięzionego przez wroga. Czołgi niszczymy za pomocą helikopterów, zaś helikoptery atakujemy działkami przeciwlotniczymi, które z kolei są mało skuteczne w starciu z wojskami pancernymi. Są też jednostki specjalne: mechanicy, lekarze, szpiedzy i saperzy. Jeśli chcemy, dowodzimy również oficerami, którzy atakują wroga, bronią budynków, zbierają cywilów lub rozbudowują bazę.

Przed niektórymi misjami oglądamy animacje parodiujące znane filmy wojenne i akcji. Przypominają one komedie w stylu Hot Shots albo twórczość grupy Monty Pythona. Niestety niezbyt pasują do poważnego nastroju rozgrywki.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki do napędu pojawia się menu. Wybieramy rodzaj instalacji i jeśli chcemy, instalujemy pakiet sterowników DirectX. By zapoznać się z grą,

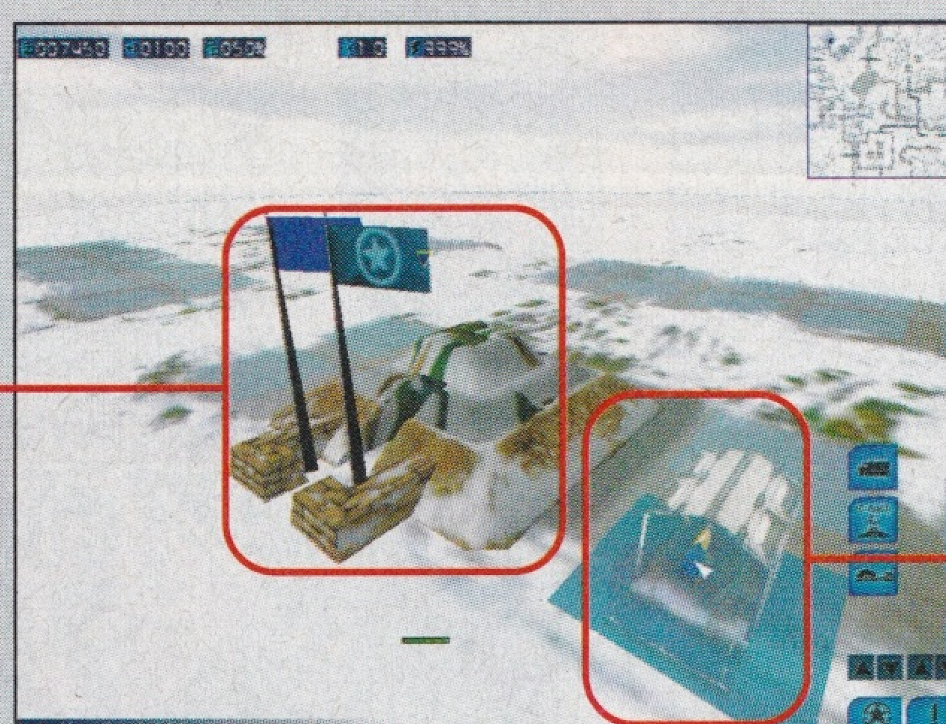


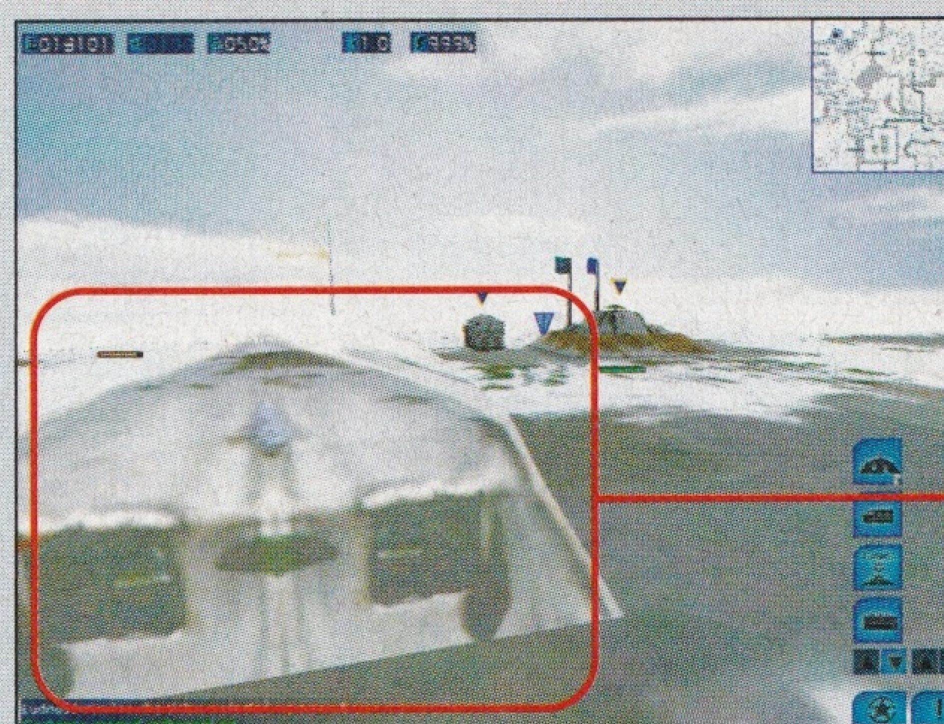


STEROWANIE

Ruch myszą – sterowanie kursorem i zmiana kąta ustawienia kamery
Lewy przycisk myszy – zaznaczenie jednostek
Lewy przycisk myszy i [shift] – dodanie jednostki do grupy
[←][↑][↓][→] – przemieszczanie kamery
[pgup] [pgdn] – zbliżanie i oddalanie kamery
[ctrl] i [1] do [9] – przypisanie jednostek do numeru
[shift] [ctrl] i [1] do [9] – wybranie grupy jednostek
[K] – usunięcie wybranych jednostek
[F1] – podstawowe klawisze sterowania
[F2] – podstawowy tryb pokazywania pola bitwy
[F3] – rozszerzony tryb pokazywania pola bitwy
[F4] – zaawansowany tryb pokazywania pola bitwy
[F8] – szybki zapis gry
[F9] – szybkie wczytanie stanu gry
[esc] – menu gry

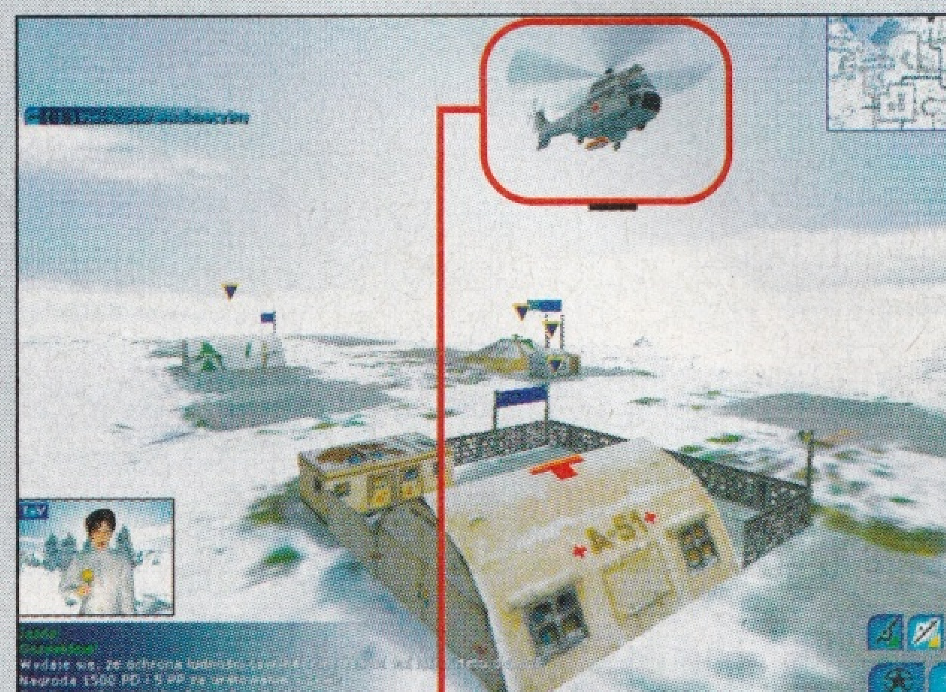
PRZEBIEG GRY


1 Oto nasza baza. Klikamy na centrum dowodzenia ●, aby zobaczyć menu budowy. Najpierw stawiamy agregat prądotwórczy ●

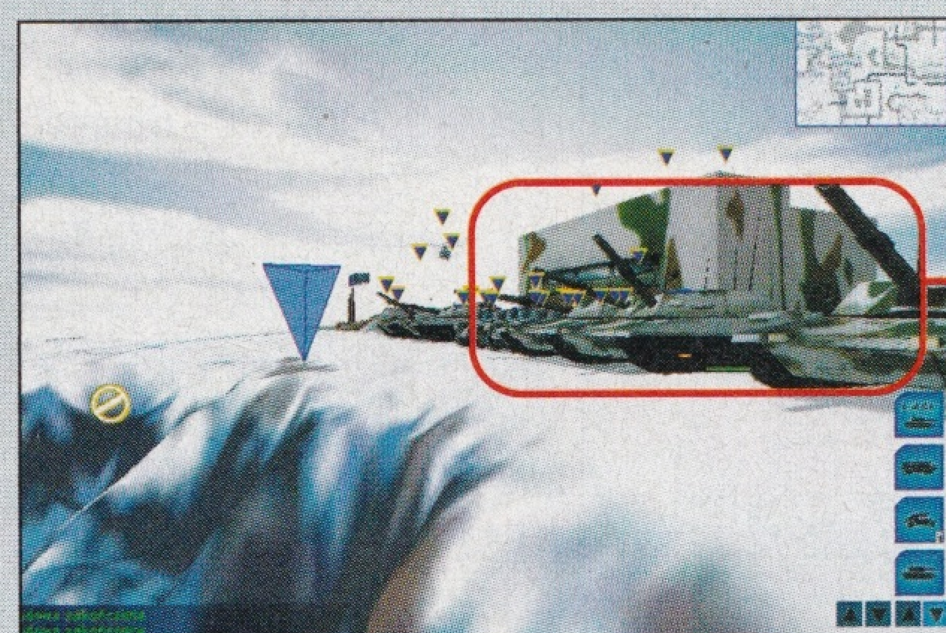

2 Później budujemy koszary ●, w których szkolimy oddziały piechoty. Stanowią one podstawowy typ wojsk


3 Aby uzyskać dodatkowe Punkty Dowodzenia i zwiększyć naszą popularność, budujemy obóz dla uchodźców ●


4 Śmigłowiec wysyłamy z obozu nad obszary zamieszkane przez ludność cywilną. Tubylcy chcą, aby ich ewakuować


5 Zwozimy cywilów ● do obozu. Niestety nie da się nakazać automatycznego powrotu – za każdym razem wskazujemy helikopterowi, gdzie jest obóz


6 Szkolimy piechotę. W tym celu klikamy na budynek koszar, a następnie na ikony jednostek ●. Liczby obok ikon wskazują, ile jednostek zostanie zbudowanych


7 Po wybudowaniu koszar rozszerza się lista dostępnych budowli. Stawiamy fabrykę pojazdów ●, w której produkujemy czołgi i jeepy

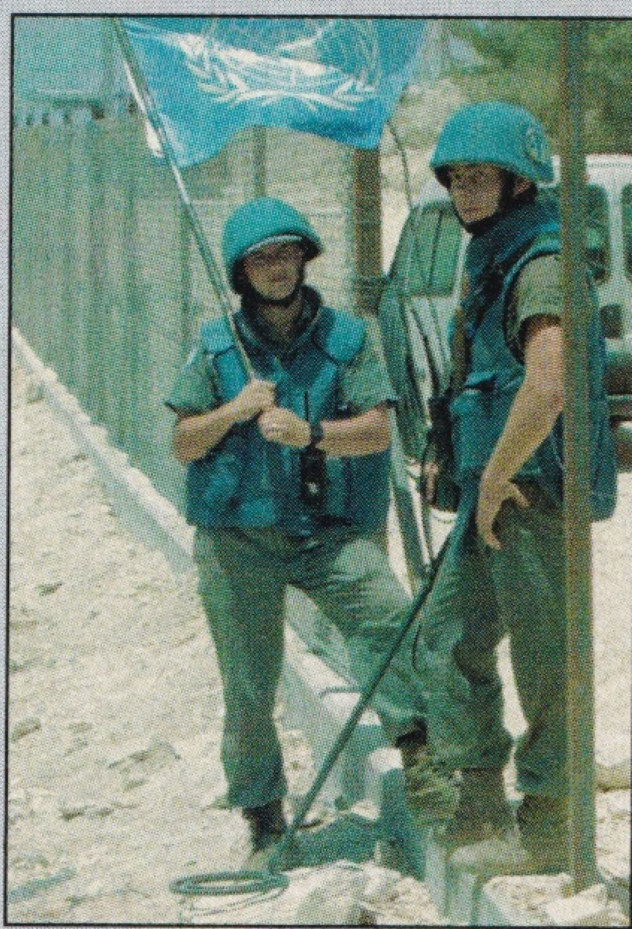

8 Dalszą rozbudowę bazy pozostawiamy oficerowi. Przekazujemy mu w tym celu część naszych Punktów Dowodzenia ●


9 Aby zabezpieczyć się przed atakiem wroga, wznosimy wieżyczki artyleryjskie


10 Na koniec wysyłamy silną armię na podbój wrogiej bazy i zwyciężamy

Conflict Zone

OPERACJE POKOJOWE



Żołnierze ONZ szukają min na granicy libańsko-izraelskiej. Siły pokojowe stacjonują też między innymi w Bośni i Zatoce Perskiej

Fot. Forum

Wojska ICP przedstawione w Conflict Zone różnią się od prawdziwych sił pokojowych Organizacji Narodów Zjednoczonych. Te ostatnie zazwyczaj w ogóle nie angażują się w bezpośrednią walkę. Ich rola polega tylko na rozdzielaniu przeciwników i zmuszaniu ich do przestrzegania zawartych wcześniej układów pokojowych. Misje wojskowe ONZ przebywają na przykład w Kosowie, gdzie pilnują, by nie dochodziło do starć między Albańczykami i Serbami

czytamy plik tekstowy z menu. Gdy instalacja dobiega końca, program prosi o ponowne uruchomienie komputera.

TECHNIKALIA

W grze wykorzystujemy trzy tryby ustawiania kamery. W pierwszym pole bitwy oglądamy w rzucie ukośnym, a obraz dowolnie przybliżamy i oddalamy. W drugim trybie dodatkowo zmieniamy kąt pochylenia kamery, a w trzecim ustawiamy ją pod dowolnym kątem, przybliżamy, oddalamy oraz obracamy.

Sterowanie jest kłopotliwe. Na przykład gdy przesuwamy kursor do krawędzi ekranu, nie przesuwa się mapa, lecz zmienia się kąt ustawienia kamery. Łatwo tracimy orientację. Nie pomaga nam mapka w rogu ekranu, na której zaznaczone jest nasze pole widzenia.

Efekty graficzne wyglądają ładnie. Gdy obok żołnierzy wybucha granat, eksplozja wyrzuca ich w górę. Zniszczone pojazdy rozpadają się wśród błysków i dymu, a helikoptery wirują, spadając na ziemię.

Polska wersja językowa jest niedopracowana. Niektóre odzywki brzmią sztucznie. GRY najsłabiej oceniają głosy jednostek ICP.

Ciekawostką dla doświadczonych graczy jest edytor map, który niestety nie został spolszczony. Tworzymy w nim własne pole bitwy, a następnie wykorzystujemy je w walkach sieciowych z kolegami. Jeśli nie mamy dostępu do sieci, gramy na własnej mapie z przeciwnikami komputerowymi.

WERDYKT

Autorzy Conflict Zone'a uniknęli powtarzania schematów znanych z innych strategii czasu rzeczywistego. Uznanie budzą nowatorskie rozwiązania, takie jak wpływ opinii publicznej na wyniki rozgrywki. Grafika jest ładna i szczegółowa. GRY doceniają też umiarkowaną cenę – 69 złotych.

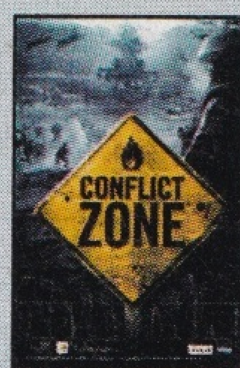
DETALE



Klikając na gwiazdki ❶, wybieramy oficera. Poniżej widzimy jego zdjęcie ❷, liczbę jednostek, którymi dowodzi ❸, doświadczenie ❹, aktualnie wykonywany rozkaz ❺ oraz liczbę Punktów Dowodzenia naszego dowódcy ❻. Punkty Dowodzenia dzielimy tak, by wszystkie trafiały do nas ❼, rozdzielane były po równo między nas i oficera ❽ lub trafiały do oficera ❾. Od poziomu naszej popularności zależy, jakie jednostki produkujemy. Decydujemy, czy podwładny ma ulepszać bazę ❿, ratować cywilów ⓫, atakować wroga ⓬ czy bronić pozycji ⓭. Zaznaczamy jednostki na mapie i decydujemy, czy oddajemy je oficerowi ⓮, zabieramy mu wybrane odziały ⓯ czy też wszystkie jednostki ⓰

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Conflict Zone

Producent: **Ubi Soft**

Wydawca w Polsce: **Licomp Empik Multimedia**



wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
CONFLICT ZONE		Oryginalna, dobra strategia, która w pełni uzmysławia nam potęgę mediów. Bez ich poparcia nie wygramy w ważnym konflikcie	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6428165	3
Serwis online	1%	www.lem.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,41**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (536 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	celujący	6
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,83**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	ogromna	6
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Jakość grafiki	2%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	2%	dostateczne	3
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	dobra	4,47
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**4,47**
CENA/JAKOŚĆ		**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**69 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**63 zł** Softbox, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 865 35 50		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	69 zł/4,47 = 15,43 = bardzo dobra		

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL www.interia.pl poleca



INDUSTRIALNA REWOLUCJA W ŚWIECIE MAGII

Niebezpieczeństwo już czeka...

Dzielny poszukiwaczu przygód! Witaj na niespokojnych ziemiach ARCANUM. Szykuj swoją broń i magiczne eliksiry. Poznaj ponad 500 przyjaciół oraz łajdaków spod najciemniejszej gwiazdy. Poznaj swoją historię, rozwiązując po drodze liczne zadania poboczne. Zwiedzaj ogromny świat Arcanum samotnie lub zaproś przyjaciół do gry wieloosobowej.

Dla wszystkich miłośników gier fabularnych stworzyliśmy jeden z najdokładniejszych systemów RPG, jakie kiedykolwiek powstały w tym wymiarze, jak i w innych.





ARCANUM

PL WERSJA POLSKA

Przypowieść o Maszynach & Magyi

PLAY it www.play-it.pl

współwydane przez: SIERRA www.sierra-online.co.uk

sprzedaż wysyłkowa: MIG www.mig.pl (033) 811 87 29

patronat: TENBIT.PL GRUPA ITI HOLDINGS

strona rekomendowana: http://arcanum.gry-online.pl GRY OnLine www.gry-online.pl





Super Taxi Driver

'Ang. Super kierowca taksówki. Wymowa: sjuper taksi drajwer

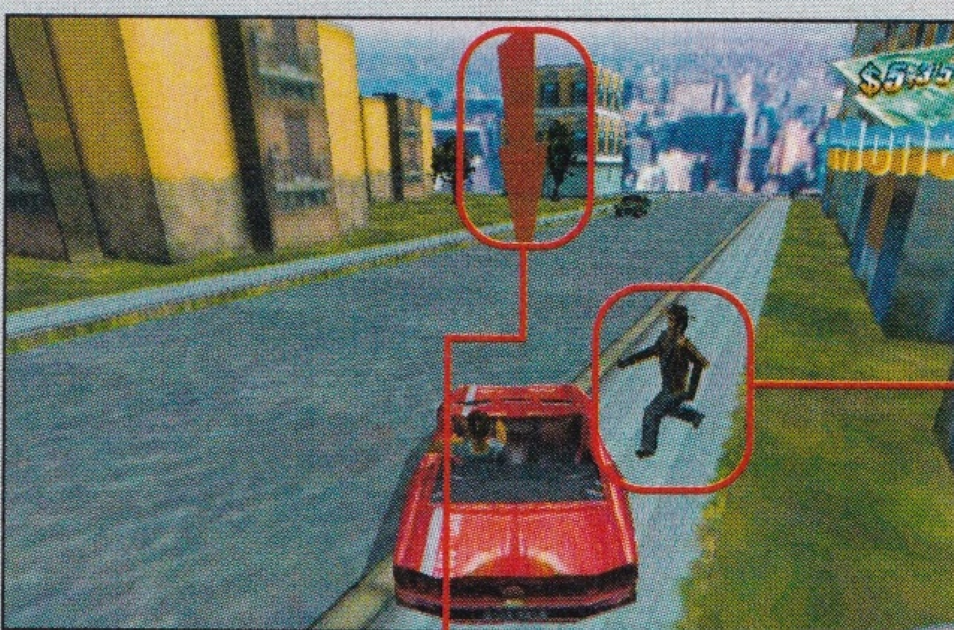
PRZEBIEG GRY



1 Przed rozpoczęciem rozgrywki wybieramy samochód. Dwa z nich mają prawie takie same parametry, a mimo to prowadzi się je inaczej. Niestety to nie ostatni uciążliwy błąd w tej grze



2 W tych dziwnych miastach ruch jest obustronny: samochody jeżdżą zarówno po prawej, jak i po lewej stronie drogi. Aby unikać zderzeń, używamy klaksonu, naciskając klawisz Shift



3 Czerwona strzałka ● pokazuje, w którą stronę mamy jechać, by znaleźć pasażera ●. Gdy się zatrzymujemy, klient wsiada do taksówki



4 Cel naszej podróży oznaczony jest zielonym okręgiem ●. Wóz parkujemy pośrodku, bo inaczej pasażer nie wysiada i tracimy cenny czas

Gra zręcznościowa na PC | Ciężki jest żywot taksówkarza. Zwłaszcza gdy samochody jeżdżą prawą i lewą stroną drogi, a nasze auto odbija się od niewidzialnych przeszkód i co chwila staje

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w kierowcę taksówki. Jeździmy po zatłoczonym mieście i rozwozimy klientów, przebijając się przez ruchliwe ulice. Jednak choć na dowiezienie pasażera do celu mamy niewiele czasu, rozgrywka jest mało dynamiczna. Nie czujemy atmosfery wielkiego miasta.

Pomysł na grę został skopiowany z Crazy Taxi, sławnego przeboju firmy Sega na automaty oraz konsole Dreamcast i PlayStation 2, więc Super Taxi Driver przypomina grę konsolową. Na górze ekranu widzimy strzałkę pokazującą drogę, a w rogu – obrazek z punktem docelowym i odległością. Tak samo jak w Crazy Taxi.

Niestety pomysł to nie wszystko. A w Super Taxi Driverze cała reszta woła o pomstę do nieba. Sterowanie jest trudne – prowadzenie taksówki graniczy z cudem. Samochód niekiedy odbija się od... powietrza, zmieniając kierunek jazdy w najmniej spodziewanych momentach. Jeśli podczas jazdy przez miasto przypadkowo zawadzamy o inne auto, lub choćby ocieramy o nie, nasz pojazd zatrzymuje się w miejscu!

W Super Taxi Driverze nie obowiązują żadne zasady kodeksu drogowego. Ruch nie jest ani lewostronny, ani prawostronny. Na tej samej ulicy samochody jadą po lewej stronie drogi, a kawałek dalej – po prawej.

Przyczyny przerażająco niskiego poziomu gry stają się zrozumiałe, gdy oglądamy listę autorów. Okazuje się, że całą grę stworzyły tak naprawdę dwie osoby! Nic dziwnego, że prezentuje się fatalnie: to amatorska produkcja.

INSTALACJA

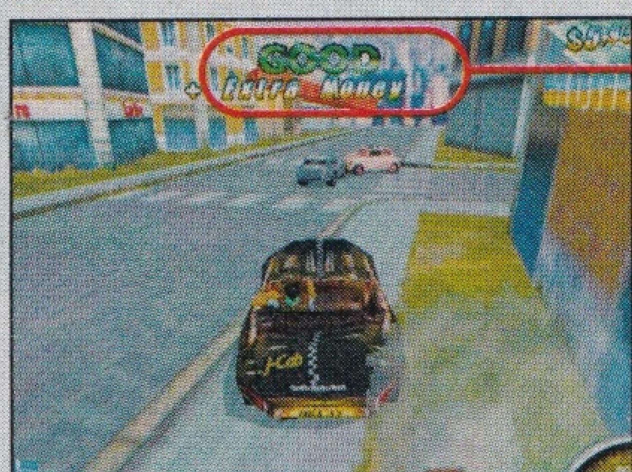
Po włożeniu płytki z grą do napędu automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Niestety wybieramy jedynie katalog, do którego zostają skopiowane pliki z grą.

TECHNIKALIA

Super Taxi Driver to jeden z najgorzej wykonanych programów, jakie **GRY** testowały. Grafika jest fatalna. Niedokładne, brzydkie modele samochodów przemierzają puste, szare miasta. Jedyne nierówności to krawężniki. Nie ma mowy o wspaniałych wyścigach po wzgórzach San Francisco.

Obiekty pojawiają się kilkadziesiąt metrów przed maską auta, więc orientacja w terenie jest utrudniona. Wszystkie dzielnice są do siebie podobne – tylko dzięki strzałce wiemy, gdzie jesteśmy. Na ustawienia grafiki nie mamy żadnego wpływu. Gra nie ma nawet opcji wyboru rozdzielczości!

Miasto i samochody wyglądają tak ładnie jedynie w reklamach oraz na pudełku. Animacje i grafika w samej grze są okropne!





5 W zależności od szybkości i naszego stylu jazdy otrzymujemy wynagrodzenie różnej wysokości oraz premie. Niektórzy pasażerowie wolą spokojną podróż, inni – dynamiczną jazdę pełną przygód

6 Gdy rozwieźliśmy określoną liczbę pasażerów, zostajemy nagrodzeni promocją na następny poziom rozgrywki. Niestety zabawa na nim wygląda tak samo i jest równie nieciekawa



7 Choć miejsca wystarcza, między drzewami nie przejedziemy. W tej grze nie ma dróg na skróty, które przyspieszałyby jazdę!

W dodatku jej program wykonano niedbale: jeśli nie mamy karty Voodoo, obraz skacze nawet na szybkich komputerach.

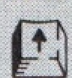
Dźwięk jest równie słaby. Monotonna, brzydka muzyka i odgłosy silnika są męczące, zaś odzywki pasażerów ograniczają się do słów: taxi, och i ach. Są przy tym zbyt ciche i niewyraźnie nagrane. W efekcie prawie ich nie słyszymy.

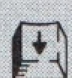
Sprzedawanie tej gry nawet za 30 złotych jest po prostu wyciąganiem pieniędzy od osób, które nie mają konsoli i nie mogą zagrać w Crazy Taxi. Super Taxi Driver nie jest wart żadnej ceny. **GRY** radzą wszystkim trzymać się jak najdalej od tego bubla!

WERDYKT

Super Taxi Driver ma same wady. **GRY** zastanawiają się, dlaczego tak niedopracowany produkt w ogóle ujrzał światło dzienne. Niewygodne sterowanie połączone z brzydką grafiką i dobrym, ale w 100 procentach ściągniętym i gruntownie popsutym przez autorów pomysłem – oto idealny przepis na skandalicznie złą produkcję.

STEROWANIE

 – przyspieszanie

 – hamowanie

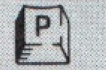
 – skręcanie w lewo/prawo

Shift – klakson

 – zmiana biegu

 i  – zmiana ustawienia kamery

 – pomoc

 – zatrzymanie gry (pauza)

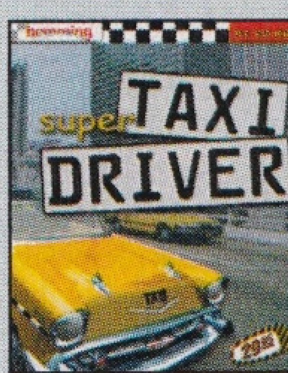
DETALE



Na dowiezienie pasażera na miejsce mamy mało czasu. W tym oknie widzimy, ile pieniędzy zarobiliśmy. Przełączając dźwignię, jeździmy do przodu lub do tyłu

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



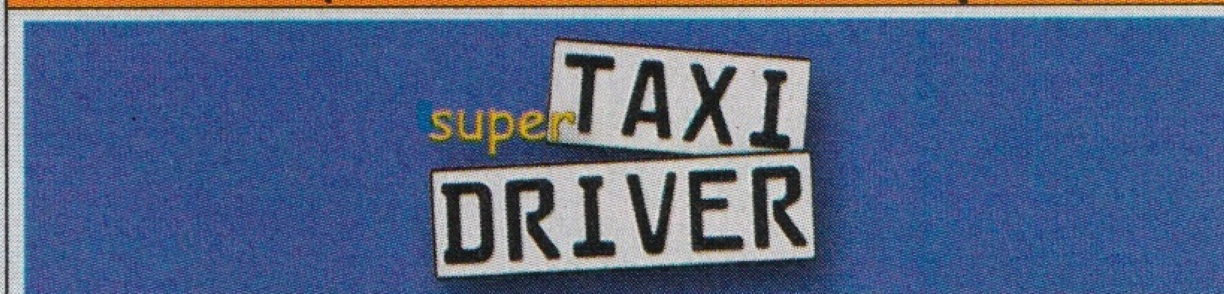
Super Taxi Driver

Producent: Aludra Inc.

Wydawca w Polsce: TopWare



wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla początkujących

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**niedostateczna**	**1,00**
		Fatalna gra. Nieudolnie skopiowany pomysł, żenujące wykonanie, okropne sterowanie i zero grywalności. Jednym słowem skandal	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(033) 8130311	3
Serwis online	1%	www.topware.pl	5
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,40**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (22 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dostateczny	3
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,58**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • płynny	4,5
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • płynny	4,5
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
OBSŁUGA	**4%**	**dostateczna**	**3,25**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	mała	2
Zapis stanu gry	1%	brak	1
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**mierna**	**1,50**
Jakość grafiki	2%	mierna	2
Dźwięk i muzyka	2%	mierne	2
Dialogi mówione	2%	brak	1
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	mierny	2
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	mierna	2,37
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**mierna**	**2,37**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**29,95 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**24,99 zł** Media Markt, Czeladź, tel. (0 prefiks 32) 7639999
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	29,95 zł/2,37 =12,66 = dobra (obniżona)

'Ang. Desperaci: Poszukiwani żywi lub martwi. Wymowa: desperados: lonted ded or elajw

Desperados
Wanted Dead or Alive

Gra strategiczno-zręcznościowa na PC | Przenosimy się na Dziki Zachód i szukamy sprawców napadów na pociągi. Uczestniczymy w strzelaninach, pościgach i pojedynkach

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w Johna Coopera, łowcę nagród. Dołącza do nas między innymi mistrz dynamitu Sam, strzelający z długolufowego colta lekarz-rewolwerowiec Doc oraz piękna Kate wykorzystująca swą urodę do oszukiwania w grze w karty.

Kradniemy konie i ratujemy wspólników przed powieszeniem. Uczestniczymy w strzelaninach i pojedynkach. Zwykle jednak unikamy otwartej walki. Przeciwników eliminujemy po cichu, wykorzystując umiejętności naszych bohaterów. Cooper sprawnie posługuje się nożem, Sam kładzie worek z grzechotnikiem na drodze patrolu, a Kate obezwładnia wrogów celnym kopnięciem. Przeciwnicy zwykle mają przewagę liczebną, a gdy któryś z nich widzi coś podejrzanego, biegnie po kolegów.

Przebieg gry jest prosty – podchodzimy do wroga, unieszkodliwiamy go i zajmujemy się następnym. Dokładnie planujemy każde posunięcie, bo jeśli coś się nie udaje, przegrywamy i pozostaje nam tylko wczytanie zapisu.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki do napędu uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy rodzaj instalacji (minimalna zajmuje 412, a maksymalna – 475 MB) i katalog, do którego zostanie skopiowany program.

TECHNIKALIA

Gra wygląda ładnie. Widzimy farmy, domy i inne obiekty charakterystyczne dla Dzikiego Zachodu. Wszystkie plansze są ręcznie rysowane i szczegółowe. Mimo to Desperados nie wymaga peceta z akceleratorem grafiki trójwymiarowej.

Muzyka dopasowuje się do sytuacji na ekranie. Jeśli wrogowie zostają zaalarmowani, przyspiesza, a gdy nikt nie wie o naszej obecności – zwalnia. Słyszymy wiele rozmów między bohaterami i innymi postaciami pojawiającymi się w trakcie przygody. Niestety aby je zrozumieć, powinniśmy dobrze znać język angielski. Brak polskiej wersji w wypadku tej gry to poważna wada.

Na uznanie zasługuje inteligencja komputerowych przeciwników. Na przykład gdy zauważają, że jeden z ich kolegów zniknął bez śladu, zaczynają go szukać lub od razu podnoszą alarm.

WERDYKT

Desperados to gra ciekawa i wciągająca, ale bardzo trudna. W czasie zabawy co chwila korzystamy z opcji zapisu i odczytu stanu gry, bo każda pomyłka kończy się śmiercią naszych ludzi lub alarmem uniemożliwiającym wykonanie misji. Mimo to satysfakcja płynąca z ukończenia zadania jest ogromna. Wielka szkoda, że ten western nie został przetłumaczony na polski.

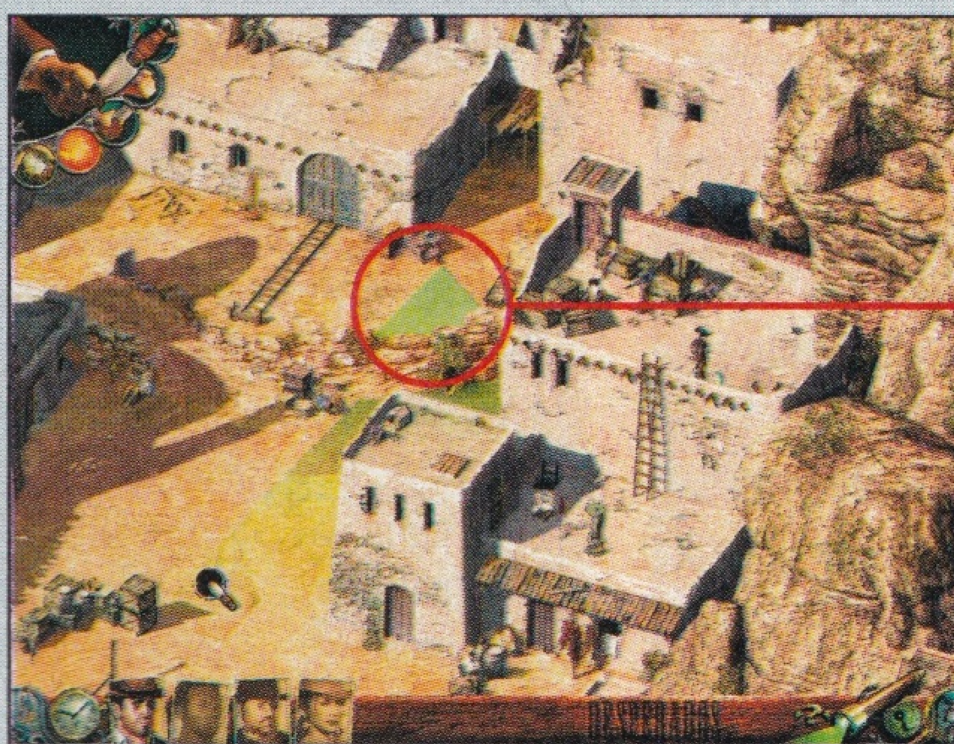
STEROWANIE

- [1] do [6] – wybór kowboja
- [G] do [L] – wybór umiejętności
- [C] – pozycja leżąca
- [S] – pozycja stojąca
- Enter – pominięcie wypowiedzi lub sceny
- [alt] – pole widzenia wroga
- [alt] i kliknięcie – pokazanie pól widzenia wrogów we wskazanym miejscu



John Cooper z towarzyszami ściga bandytów napadających na pociągi

PRZEBIEG GRY



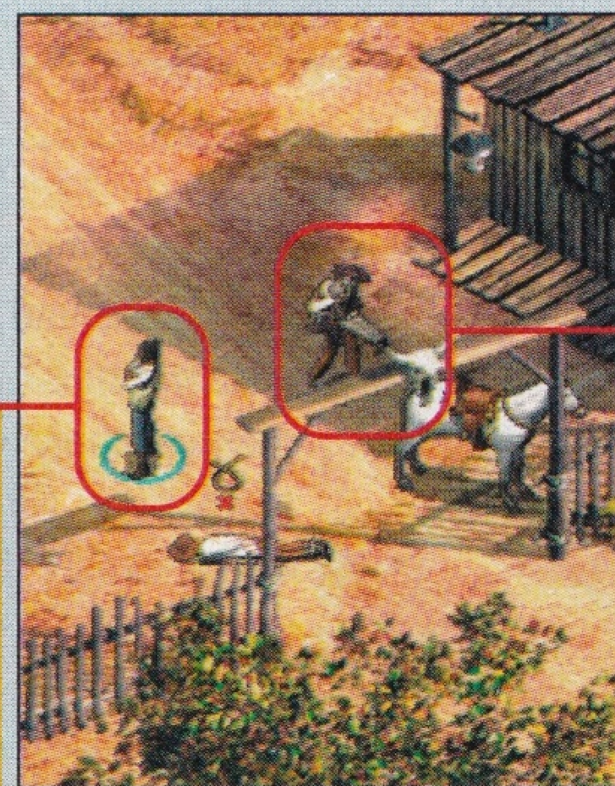
1 Sprawdzamy pole widzenia przeciwnika. Zielony kolor mówi nam, że wróg jest spokojny, żółty – czujny, czerwony – zaniepokojony



2 Przeciwników wywabiamy różnymi sposobami. Specjalność Kate to zauroczenie. Znów jej się udało, o czym świadczy różowe pole widzenia



3 Cooper celnie rzuca nożem w strażnika. Gdy wróg znajduje się w odludnym miejscu, likwidujemy go. Jeśli to cywil – ogłuszamy go pięścią

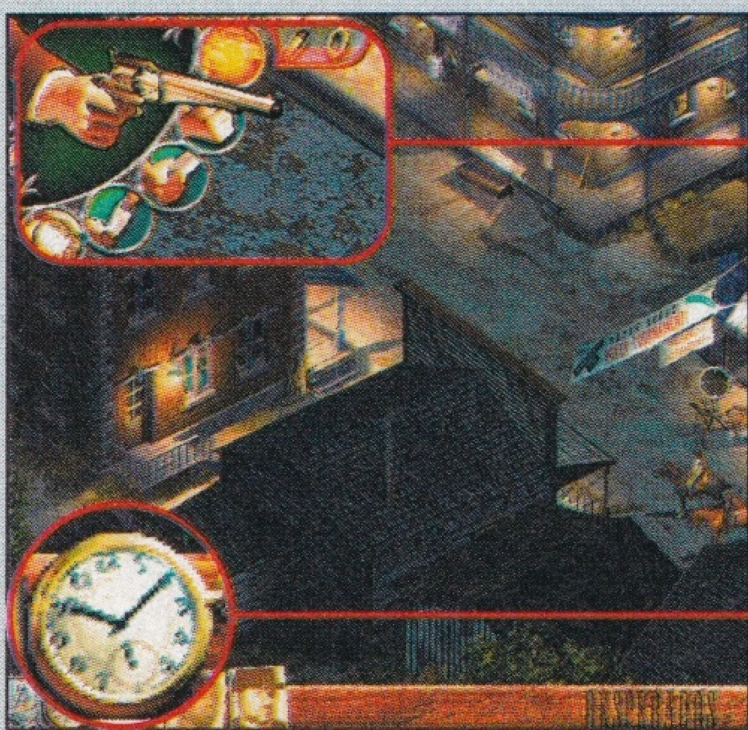


4 Sam wiąże ogłuszonych wrogów, którzy dzięki temu gdy się ockną, nie alarmują kolegów. John Cooper przenosi związanych w inne miejsce



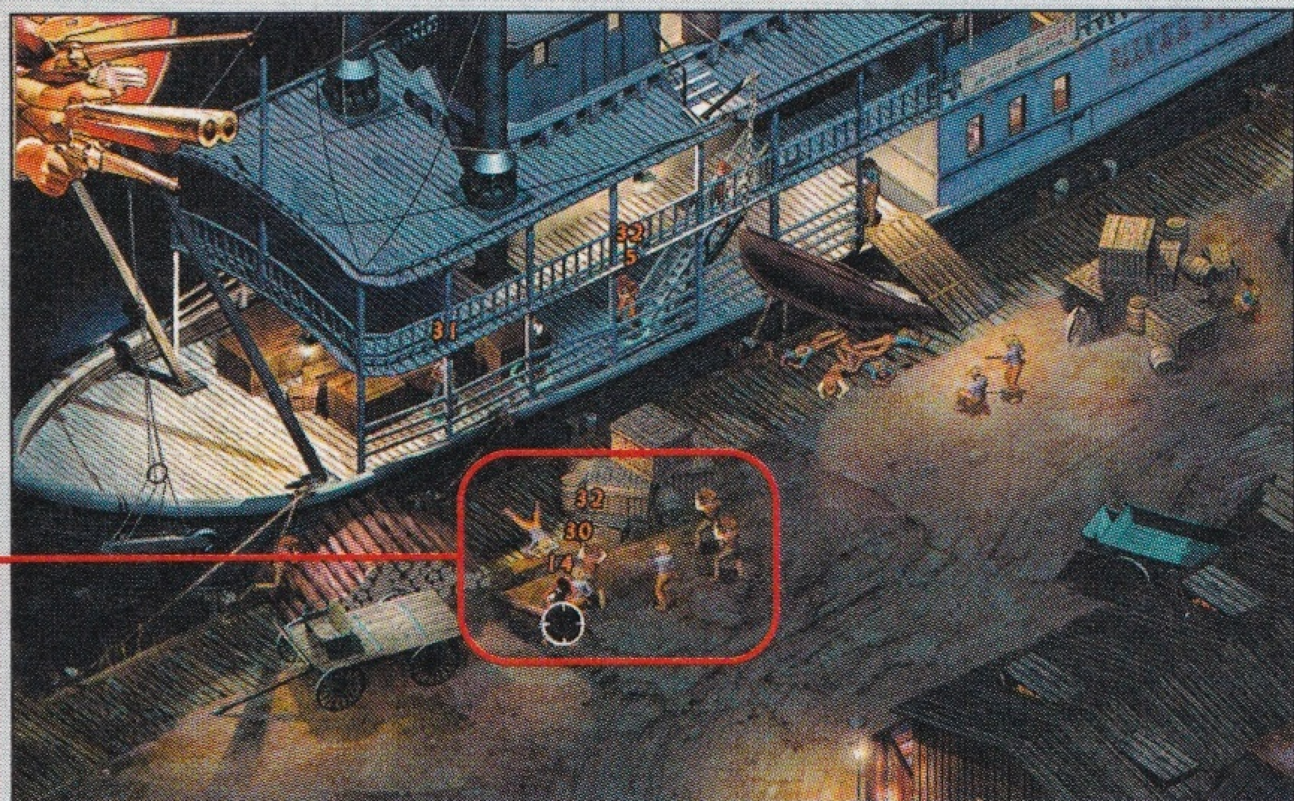
5 W każdym westernie są konne pościgi. Niektóre konie samodzielnie siodłamy. Unikamy konnej walki, bo wierzchowce się płoszą

DETALE



Nasza broń nagrzewa się w trakcie strzelania, więc ustawienie się za rogiem i bezustanne atakowanie strażników nie wchodzi w rachubę. Klikając na zegarek, tworzymy listę zadań, które dana postać kolejno wykonuje po naciśnięciu klawisza Spacja





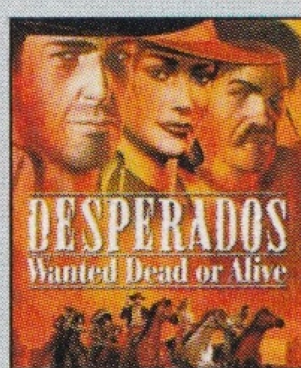
6 Broni palnej dobywamy tylko w ostateczności. W strzelaninach z przeważającymi siłami wroga nie mamy szans na zwycięstwo. W tej grze liczy się spryt, nie brutalna siła



7 Często na początku lub w trakcie misji oglądamy wielominutowe scenki, na których przebieg nie mamy wpływu. Aby je pominąć, naciskamy klawisz Enter

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Desperados Wanted Dead or Alive

Producent: **Infogrames**

Wydawca w Polsce: Play it!



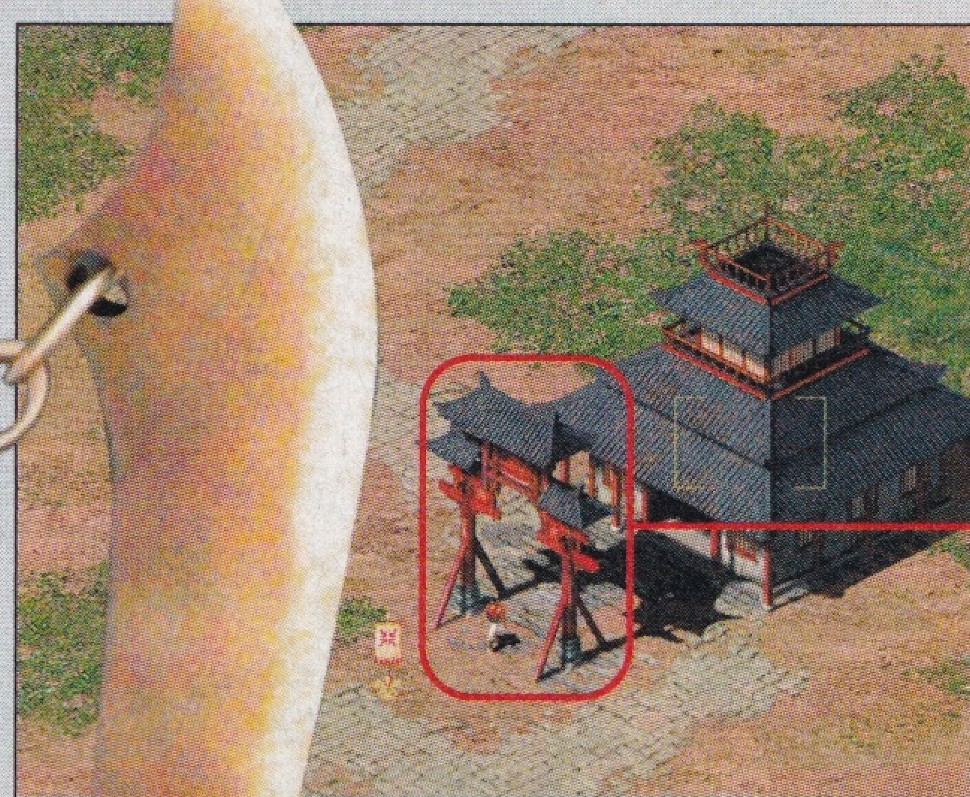


wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

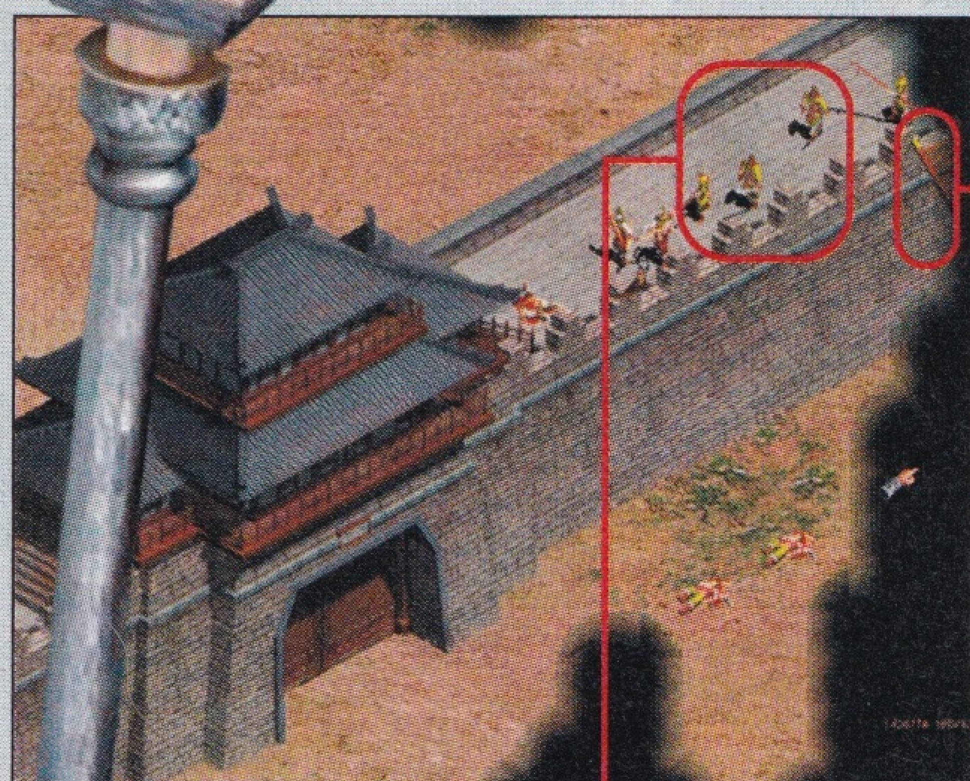
	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
DESPERADOS Wanted Dead or Alive		Bardzo dobry komputerowy western z intrygującą fabułą i wyrazistymi bohaterami. Niestety rozgrywka jest trudna, bardzo brakuje też polskiej wersji	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(018) 4440560	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,83**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (475 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	brak	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**4,67**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,25**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	średnia	3
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dostateczna**	**3,33**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,78**
Punkty dodatnie/ujemne			

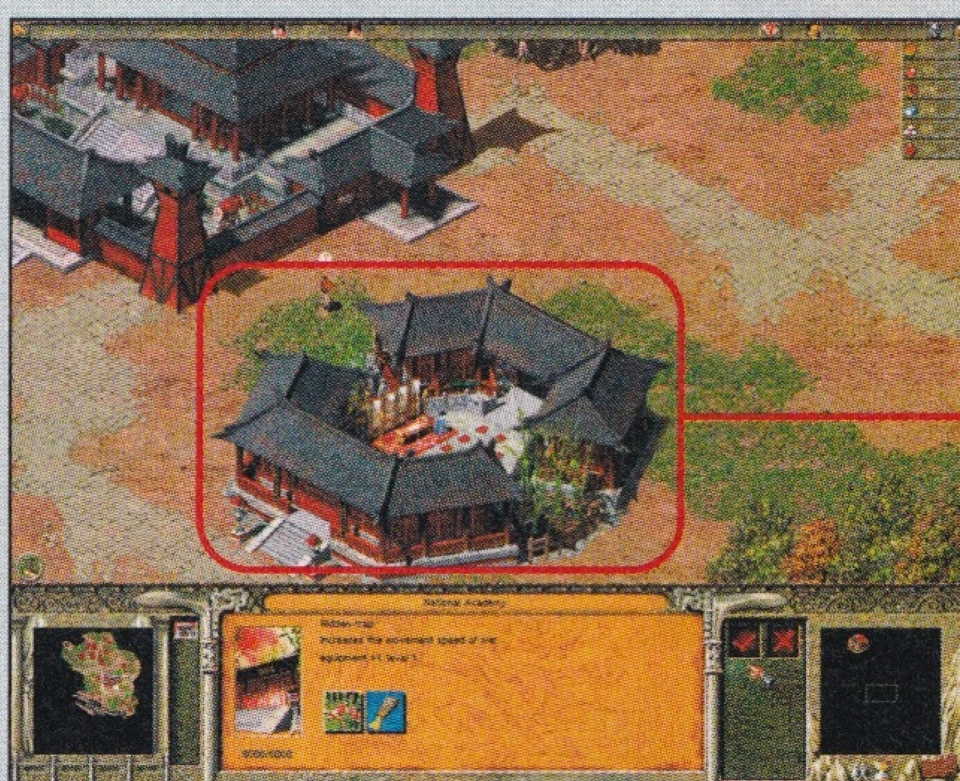
OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra ←**	**4,78**
CENA/JAKOŚĆ	**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**129 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**115 zł** Sirius, Wadowice, tel. (0 prefix 33) 823 52 11	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	129 zł/4,78 = 27,01 = dobra	

PRZEBIEG GRY


1 Zaczynamy od rekrutacji chłopów. Robimy to w mieście, pod łukiem ceremonialnym


2 Wyszkolonych chłopów zatrudniamy przy wydobyciu rudy żelaza w kopalni 1, wyrębie drzew 2, uprawie roli 3 i hodowli świń 4


3 Walczymy z wrogiem, który wdarł się na mury po drabinach. Czasem ustawia je poza polem widzenia naszych jednostek


4 W akademii powstają nowe machiny oraz wynalazki wzmacniające uzbrojenie oddziałów. Poprawiana jest też wydajność robotników

Three Kingdoms Fate of the Dragon[1]

Gra strategiczna na PC | Trwa wojna o władzę nad Chinami. Stajemy do niej jako władca jedngo z trzech królestw

TREŚĆ GRY

W II wieku naszej ery w Chinach toczy się wojna o władzę. Państwo rozpada się na królestwa: Wei na północy, Shu na zachodzie i Wu na południu. Jako władca jednego z nich walczymy o zjednoczenie kraju. Rozgrywamy szereg misji połączonych fabułą opartą na faktach historycznych.

Gra toczy się w czasie rzeczywistym. Na początku mamy tylko jedno miasto otoczone murem. W jego obrębie wydobywamy rudę żelaza, ścinamy drzewa, uprawiamy zboże i hodujemy świnie. Z surowców powstają towary, które wykorzystujemy lub sprzedajemy.

Najważniejsza jest sprawna gospodarka – to podstawa silnej armii. Do wojska wcielamy chłopów, którzy mogą potem powrócić do uprawy roli, zachowując część umiejętności. Każdy żołnierz umie jeździć konno – jest wtedy szybszy i lepiej walczy. Gdy traci konia, atakuje pieszo.

Budujemy machiny oblężnicze i werbujemy bohaterów. Są przydatni w bitwie, mianujemy ich też na stanowiska administracyjne, dzięki czemu państwo szybciej się rozwija.

Wielkie znaczenie ma akademia. Powstają w niej nowe rodzaje machin i wynalazki, które zwiększają odporność pancerza i skuteczność broni. Dokonujemy około 100 odkryć!

Zgromadziwszy zapasy, ruszamy w pole. Żołnierze tracą siły, więc budujemy obozy, do których chłopi znoszą żywność. Leczymy tam też rannych.

Zdobywając miasto, forsujemy mur za pomocą drabin i machin oblężniczych lub atakujemy bramę. Po dostaniu się do środka zajmujemy ratusz i miasto jest nasze, nawet jeśli obrońcy jeszcze walczą.

INSTALACJA

Po włożeniu płyty do napędu uruchamia się program instalacyjny. Określamy folder, do którego kopiuje pliki i rodzaj instalacji. Na koniec wybieramy folder gry w menu Start. Po skopiowaniu plików klikamy na Play, by zacząć grę.

TECHNIKALIA

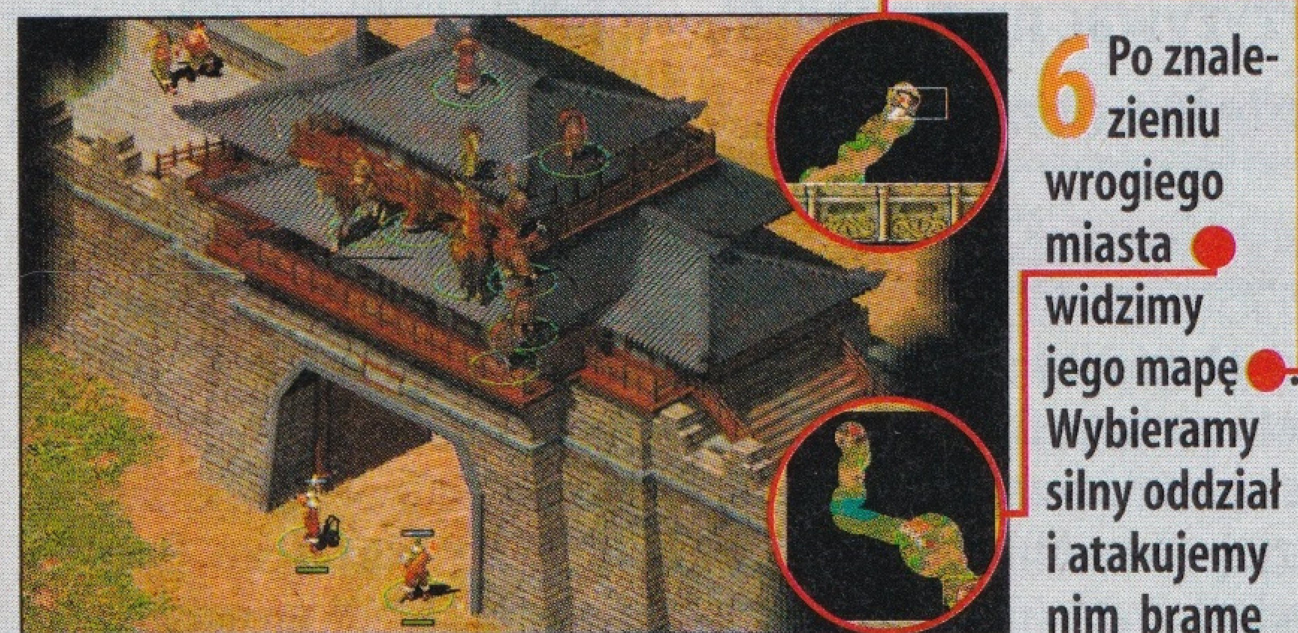
Grafika podoba się **GROM**. Starannie wymodelowane budynki otoczone są przez drzewa, a oddziały łatwo rozróżniamy. Niestety postacie mówią niewyraźnie. W dodatku gra nie została przetłumaczona, więc z trudem rozumiemy wypowiadane kwestie. Sytuację częściowo ratują podpisy.

Nie wiadomo dlaczego obejmując rządy w mieście, nie znamy jego mapy. Odkryty przez nas teren poza miastem po

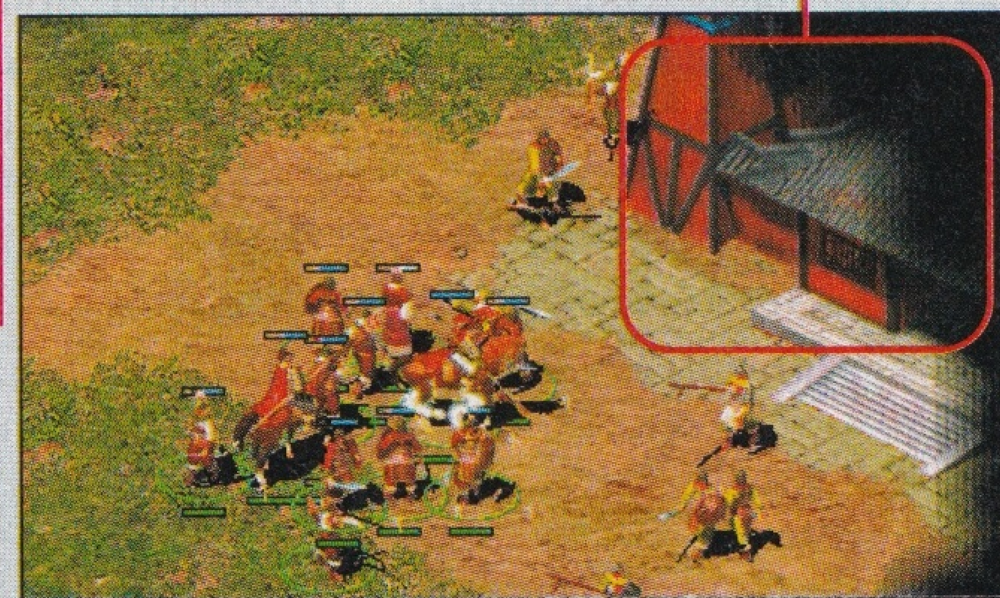
[1] Ang. Trzy królestwa: Przeznaczenie smoka. Wymowa: tri kingdoms: fejt of de dragon



5 Gdy nasze wojsko wychodzi z miasta, kierujemy jego ruchami na mapie ●. Wysyłamy żołnierzy na poszukiwania



6 Po znalezieniu wrogiego miasta ● widzimy jego mapę ●. Wybieramy silny oddział i atakujemy nim bramę



7 Brama już zdobyta – całą armią atakujemy ratusz ●. Gdy wpada w nasze ręce, miasto należy do nas

pewnym czasie znika. Czyżby szczury zjadały mapy? Do tego w kółko wymyślamy usprawnienia, które już odkryliśmy w poprzedniej misji.

Walka w polu zdarza się rzadko. Zwykle zdobywamy miasta, co szybko staje się nudne. Na szczęście starcia są gwałtowne, trudne do kontrolowania i tym ciekawsze, że jednym z celów misji jest utrzymanie przy życiu władcy, w którego się wcielamy. Ważny czynnik stanowią bohaterowie, jednak wykorzystanie ich w bitwie jest trudne.

GRY cieszy ogromna mapa każdej misji. Składa się z co najmniej trzech mapek, między którymi przemieszczamy oddziały: prowincji i przynajmniej dwóch miast.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybór ludzi i budynków, wskazanie miejsca wykonania rozkazu
- Prawy przycisk myszy – wybór miejsca marszu
- Spacja – zatrzymanie gry
- F2 – zapisanie gry
- F3 – wczytanie gry
- F5 – opcje gry
- alt + Q – przejście do bezczynnego chłopa

WERDYKT

Co prawda ta gra ma wady, ale dzięki ciekawym pomysłom i tak jest warta zainteresowania. **GRY** polecają ją miłośnikom strategii.

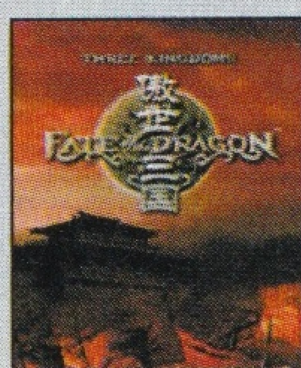
DETALE



Świątynia oczekuje na ofiary. Dzięki nim kataklizmy omijają nasze państwo i poprawia się samopoczucie poddanych

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Three Kingdoms: Fate of the Dragon

Producent: **Overmax Studio**

Wydawca w Polsce: IM Group



wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
		Dobra strategia z oryginalną, orientalną fabułą, kilkoma ciekawymi pomysłami i niestety – kilkoma błędami. Szkoda, że nie ma polskiej wersji	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.imgroup.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,36**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (270 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**4,33**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	mała	2
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**3,83**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	dostateczne	3
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**4,34**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**4,34**
CENA/JAKOŚĆ	**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**129 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**119 zł** Sirius, Wadowice, tel. (0 prefix 33) 8235211	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	129 zł/4,34 = 29,72 = dobra	

Summoner[1]

Gra fabularna na PC | Ratowanie świata to wyzwanie nawet dla bohatera, który potrafi przywyć na życzenie potężne demony

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – poruszanie się, wybieranie opcji
- Prawy przycisk myszy – ataki, opcje ekwipunku
- Q – dziennik podróży
- R – karta postaci
- I – karta ekwipunku
- S – karta umiejętności
- C – menu zaklęć
- Spacja – zatrzymanie gry
- Enter – włączenie/wyłączenie trybu walki

TREŚĆ GRY

Joseph urodził się ze znamieniem na ręce. Oznacza ono, że jest summonerem (po polsku: przyzywaczem) – człowiekiem obdarzonym umiejętnością przywoływania istot z innych wymiarów. Ta moc przyniosła mu więcej cierpienia niż korzyści. Gdy miał 10 lat, jego wioskę zaatakowali rabusie, a Joseph użył mocy, by ratować bliskich. Jednak przyzwany przez niego demon zabił nie tylko wrogów, ale i wielu mieszkańców. Joseph przysiągł wtedy, że już nigdy nie użyje swej zdolności.

Dziewięć lat później armie królestwa Orenii poszukują wieśniaka naznaczonego symbolem. Życie Josepha jest w niebezpieczeństwie. Bohater nie wie, czy to zemsta za wydarzenia z przeszłości czy też wplątał się w niebezpieczną intrygę.

Na początku gry Joseph jest sam, potem dołączają do niego inne postacie. Bohater przyzywa magicznych pomocników. Gdy umieszczamy na jego palcu odpowiedni pierścień, przywołujemy potężną istotę, która pomaga nam w walce. Początkowo nasi towarzysze są słabi i giną po kilku ciosach, ale z czasem Joseph rozwija swoje umiejętności. Wtedy przywołuje na przykład gigantycznego minotaura czy smoka, który z łatwością radzi sobie z wrogami.

Fabuła gry jest ciekawa, ale niestety liniowa. Po kolei rozwikłujemy zagadki, a nowe miejsca do odwiedzenia pojawiają się tylko wtedy, gdy rozmawiamy z odpowiednią osobą.

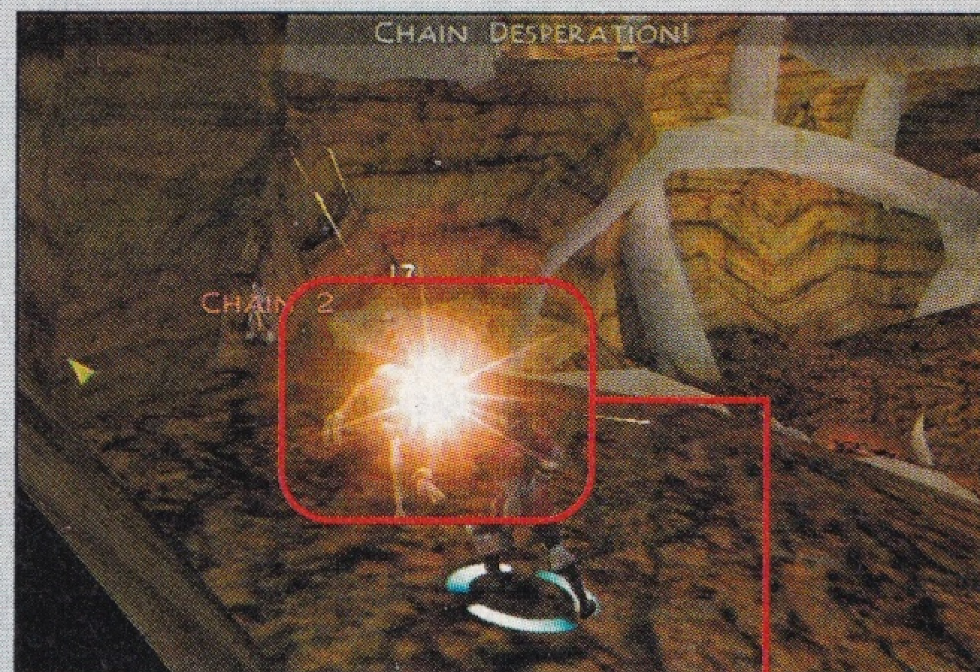
Joseph to młodzieniec obdarzony magicznymi zdolnościami, które jednak stały się jego przekleństwem

[1] Ang. Przyzywacz. Wymowa: samoner

PRZEBIEG GRY



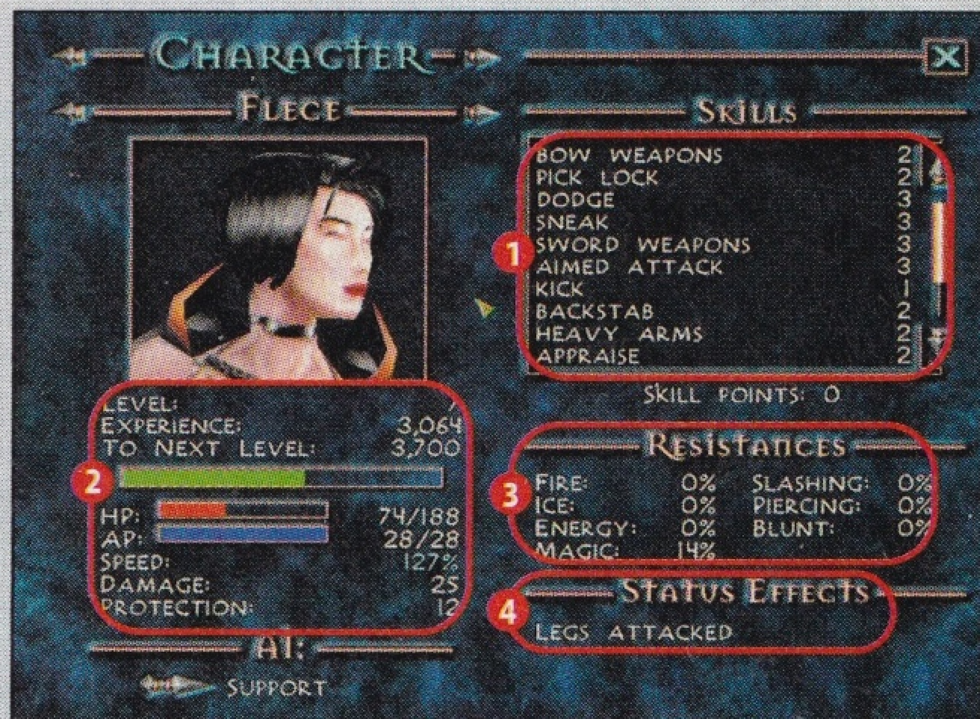
1 Joseph już od początku gry ma kłopoty. W płonącej wiosce atakują go oreńscy żołnierze. Bohater uczy się walczyć



2 Aby wykonać potężny atak łączony ●, wciskamy prawy przycisk myszy oraz odpowiedni klawisz (na przykład shift lub alt)



3 Ciągle rzucamy czary leczące ●. Zaklęcie regeneracji doskonale sprawdza się w czasie walki – w czasie jego działania nasz bohater odzyskuje co pewien czas zdrowie



4 Po osiągnięciu nowego poziomu doświadczenia rozwijamy umiejętności ①. Karta postaci zawiera też inne ważne dane: cechy bohaterów ②, odporności ③ i działające na nich efekty ④

INSTALACJA

Po włożeniu płytki z grą do napędu automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy rozmiar instalacji (mała zajmuje około 300 MB, a duża – 1,4 GB). Określamy również katalog, do którego program kopiuje pliki z grą.

TECHNIKALIA

Summoner ma trójwymiarową grafikę, która jest wykonana na nierównym poziomie. Czasami trafiamy w zachwycające zakątki, ale są też miejsca po prostu brzydkie. Nasz bohater ma ponoć 19 lat, a wygląda na chorego pięćdziesięciolatka. Największe wrażenie zrobiły na **GRACH** wspaniałe efekty czarów, zaś przyzywanie demona to przepiękne widowisko.

Poważną wadą gry jest brak polskiej wersji. Tym bardziej że rozmawiamy dużo, a postacie mówią trudną angielszczyzną. Co gorsza w dialogach mówionych brak podpisów (z kolei większość rozmów w grze to same podpisy). W pudełku nie znajdujemy nawet polskiej instrukcji, tylko cienką ulotkę z podstawowym sterowaniem. **GROM** nie podoba się takie postępowanie polskiego wydawcy!

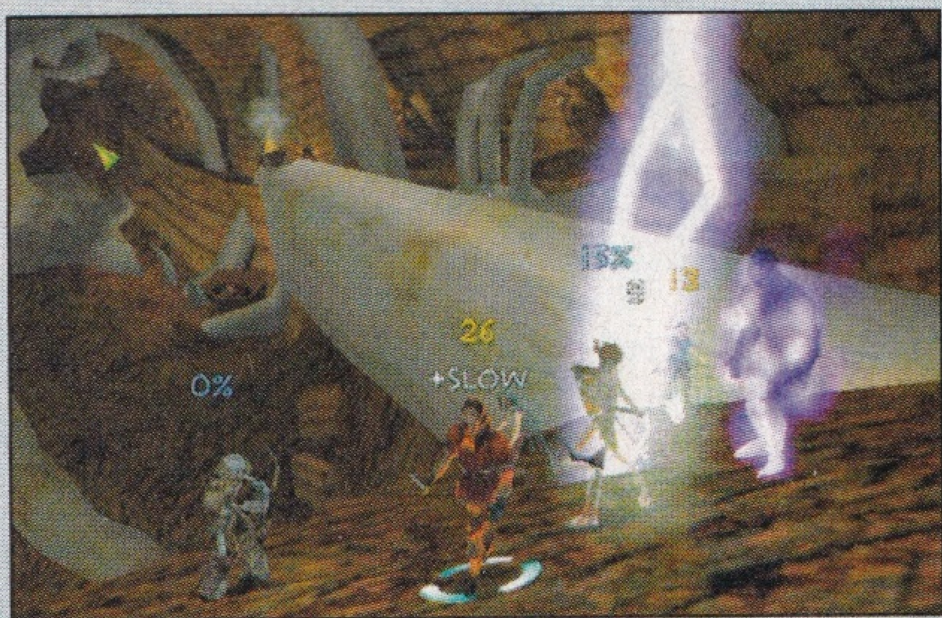
WERDYKT

GRY polecają Summonera miłośnikom gier fabularnych dobrze znającym angielski. Inni niestety nie zrozumieją dialogów, a co za tym idzie – całej intrygi i skomplikowanej (przy tym ciekawej!) historii życia przyzywacza Josepha.

DETALE



By obejrzeć jakąś rzecz, klikamy na nią prawym przyciskiem myszy i wybieramy z małego menu polecenie INFO. Tu też używamy przedmiotów i niszczymy je



5 Gdy grupa jest liczna, w czasie walki robi się tłok. Wtedy zatrzymujemy grę i wydajemy rozkazy. Tu liczy się myślenie taktyczne



6 Wzywanie demona trwa dłuższą chwilę, ale efekt jest piękny. Jednak jeśli Joseph ginie, stwór atakuje drużynę



7 Na szczęście śmierć jest odwracalna. Jeśli mamy magiczną księgę z odpowiednim czarem przywracamy zabitemu życie

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Summoner

Producent: **THQ**

Wydawca w Polsce: **Licomp Empik Multimedia**



wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
		Postać przyzywacza demonów jest ciekawa, jego losy również. Ale bez dobrej znajomości języka angielskiego nie pogramy. Wielka szkoda!	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6428165	3
Serwis online	1%	www.lem.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,30**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (300 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	angielski	1
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,83**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dostateczna**	**3,00**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	dostateczne	3
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/czterech	
Ocena częściowa	**100%**	bardzo dobra	4,61
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**4,61**
CENA/JAKOŚĆ	**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**79 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**74 zł** Planeta Gier, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 863 72 76	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79 zł/4,61 = 17,13 = bardzo dobra	

Z: Steel Sold[1]

[1] Ang. Z: Stalowi żołnierze. Wymowa: zed: stil soldżers

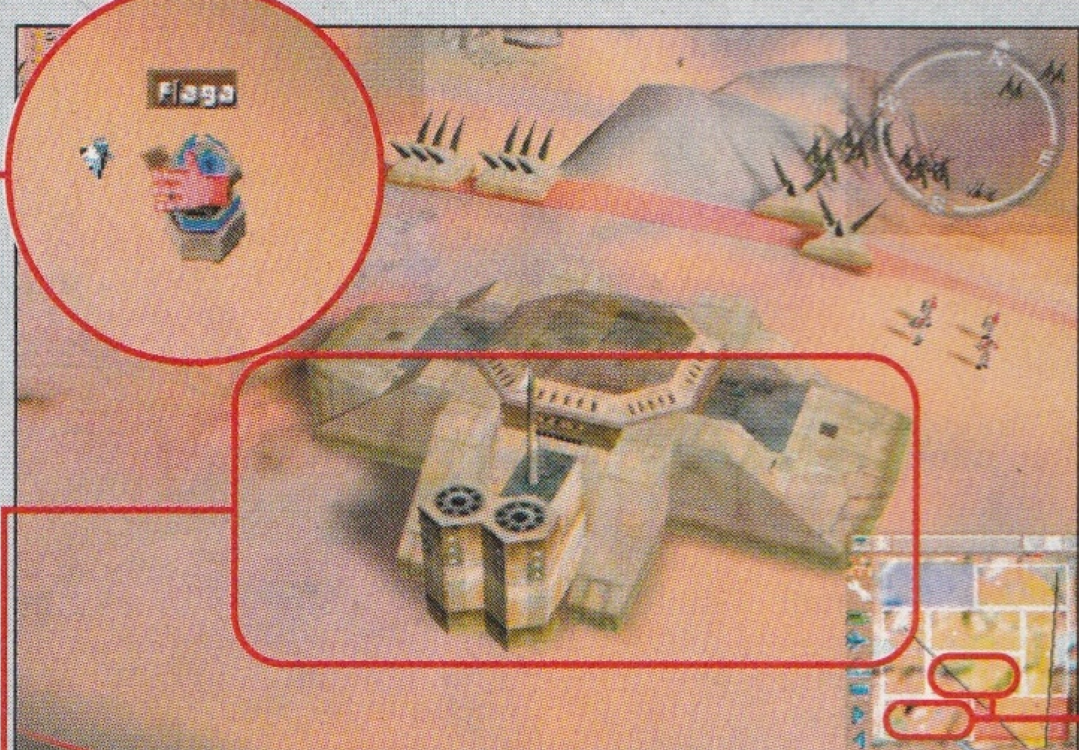
Gra strategiczna na PC | Oto pełna wisielczego humoru parodia gier wojennych. Dowodzimy robotami, które zachowują się jak niesforni rekruci

TREŚĆ GRY

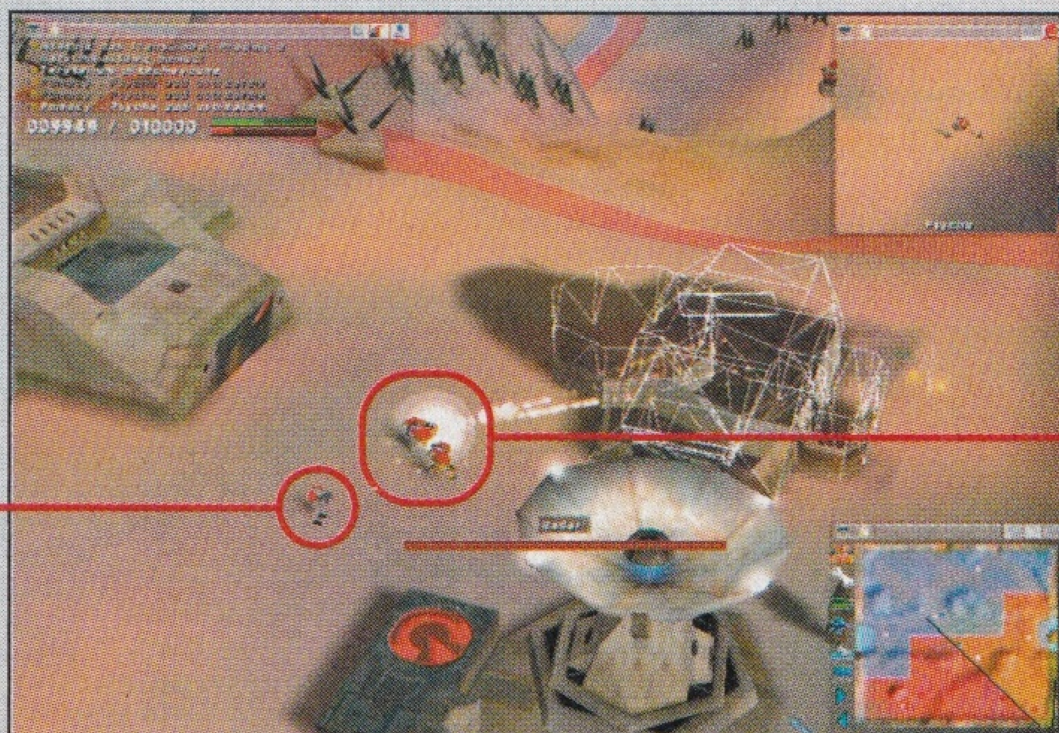
Przenosimy się do świata zamieszkanego przez roboty, które toczą wyniszczającą wojnę. Dowódcy chcą zakończyć ten krwawy (a raczej oleisty) konflikt i przystępują do rozmów. Jednak nieposłuszny kapitan Zod łamie zawieszenie broni.

Dowodzimy armią Zoda. Na początku gry dysponujemy bazą, w której produkujemy roboty-konstruktorów. Jednostki te wyszukują uszkodzone maszyny i naprawiają je. Konstruktorów używamy też do budowy fabryki, w której produkujemy żołnierzy. Poza piechotą mamy pojazdy lądowe, powietrzne i wodne. Pieniądze na rozbudowę bazy

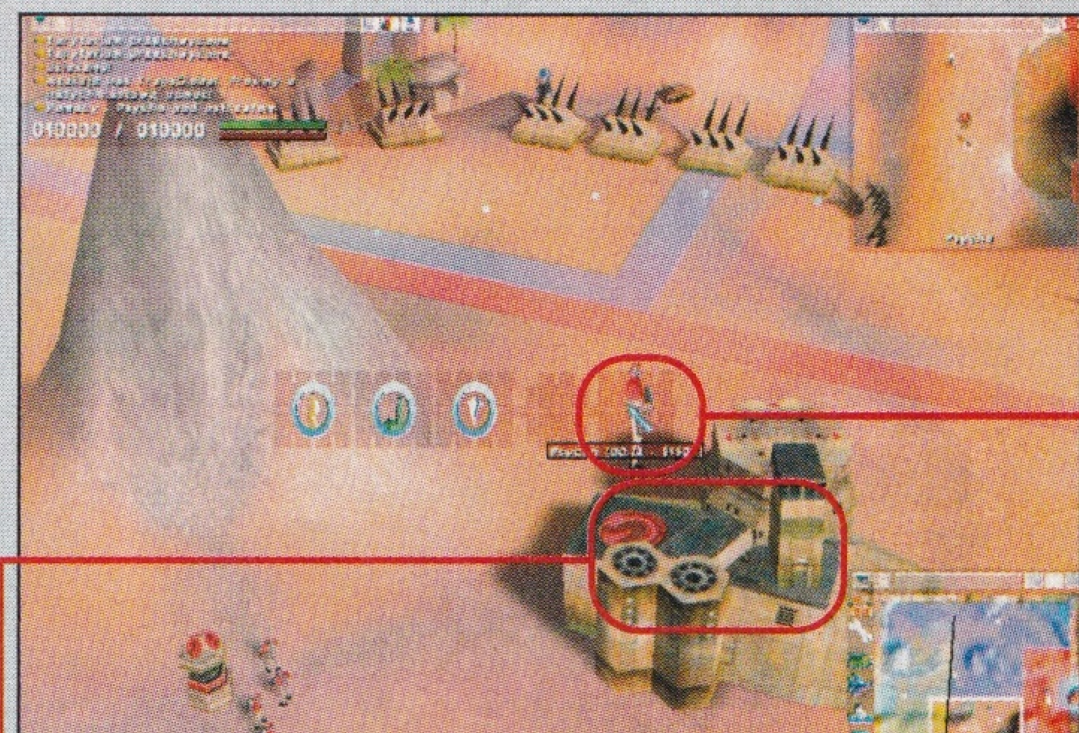
PRZEBIEG GRY



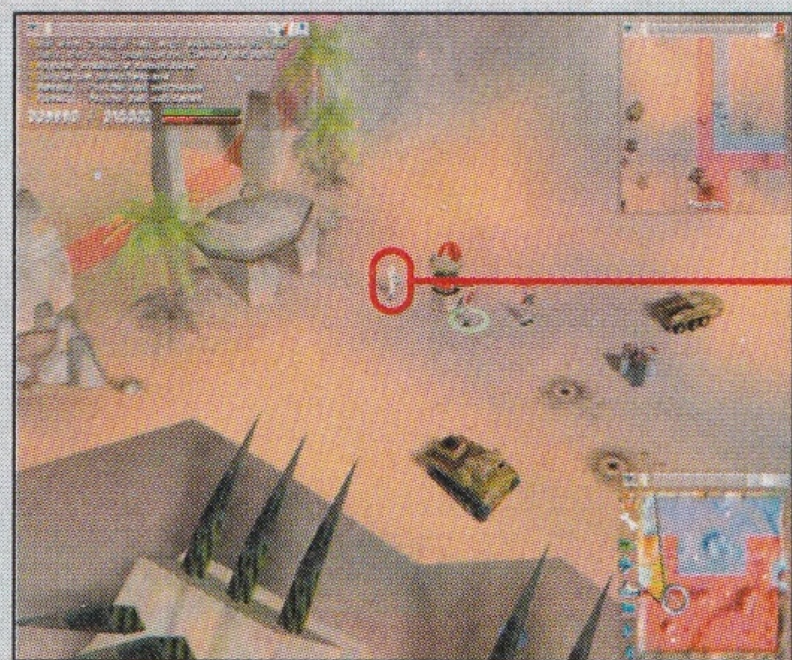
1 Na początku mamy odnaleźć zaginionych żołnierzy. Dysponujemy bazą ●, która produkuje konstruktorów. Dbamy o fundusze, więc rozkazujemy piechocie, aby przejęła flagi ● na dwóch sąsiednich obszarach ●



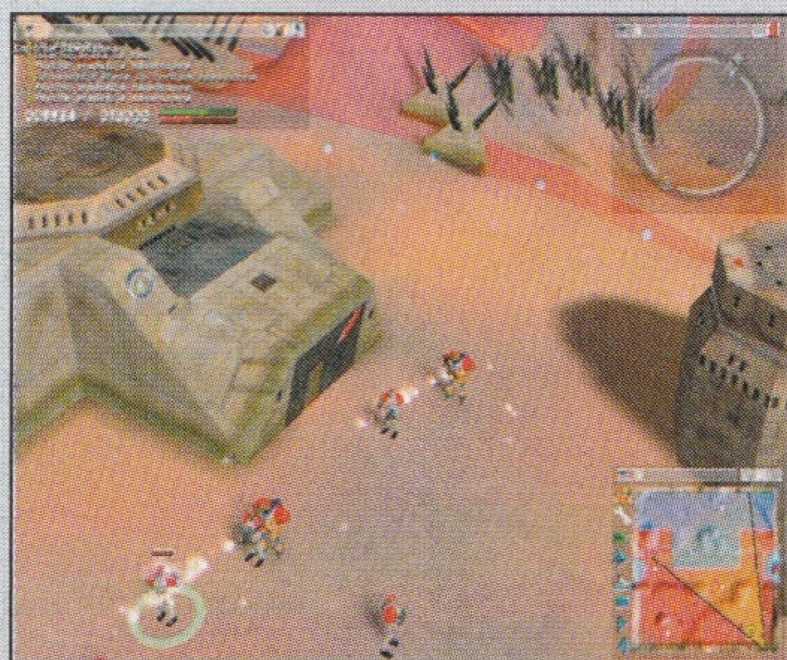
2 Klikamy prawym przyciskiem myszy na robota-konstruktora ● i nakazujemy mu budowę fabryki żołnierzy. Stojące w pobliżu inne konstruktory same przyłączają się do pracy ●



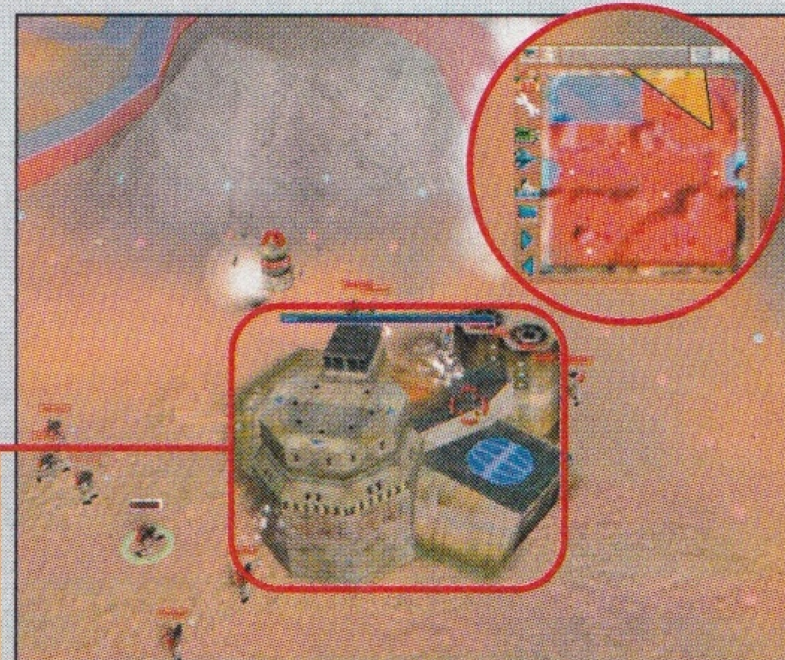
3 Zajmujemy teren, na którym stoi bezpańska fabryka żołnierzy ●. Teraz mamy dwie fabryki, co daje nam przewagę nad wrogiem. Klikamy prawym przyciskiem myszy na fabrykę i zaczynamy produkcję robotów ●



4 Mając kilkanaście jednostek, wysyłamy je w teren. W ten sposób odnajdujemy zaginionego żołnierza ●. Naszym celem jest bezpieczne doprowadzenie go do bazy



5 Wprowadzamy żołnierza do bazy. Okazuje się, że drugi z zaginionych został uwięziony przez wroga. Dostajemy nowe, trudniejsze zadanie – zniszczyć bazę przeciwnika



6 Najpierw osłabiamy wroga. Zajmujemy większość pól na planszy ●. Niszczymy żołnierzy przeciwnika i jego fabrykę robotów ●. Mamy dużą przewagę, więc trwa to krótko



7 Wysyłamy wszystkie siły na wrogą bazę i niemal bezkarnie niszczymy zabudowania. Uważamy jedynie, aby wróg nie zbudował nowej fabryki robotów. Wygraliśmy!

wpływają na nasze konto ze zdobytych terenów. Zarabiamy tym więcej, im więcej obszarów kontrolujemy. To bardzo ważne: na samym początku zajmujemy jak największy obszar, bo inaczej od razu żegnamy się ze zwycięstwem.

Dowodzimy tylko jedną stroną konfliktu. Toczymy boje w rozmaitych krainach, między innymi na stepach, wzgórzach i skutych lodem równinach. Pomiędzy misjami oglądamy animowane filmy.

INSTALACJA

Po włożeniu płyty do napędu pojawia się menu, w którym dostępna jest tylko opcja instalacji gry. Następnie wybieramy, które składniki gry zostaną skopiowanych na twardy dysk. W zależności od naszych decyzji zajmują one od 455 do 665 MB. Po zakończeniu kopiowania plików ustalamy, czy umieszczamy ikonę gry na pulpicie, instalujemy pakiet DirectX oraz czy chcemy przeczytać plik tekstowy z informacjami o grze.

TECHNIKALIA

Grafika jest ładna i trójwymiarowa, ale nie da się przybliżyć kamery i oglądać z bliska robotów. Tereny, na których walczymy, wyglądają atrakcyjnie. Otoczenie odbija się w wodzie, a obiekty rzucają cienie. Trafione pojazdy wybuchają wśród kłębów ognia i dymu.

Ceną za ładną grafikę są jednak wysokie wymagania sprzętowe. Na szczęście jeśli nasz pecet nie wyświetla płynnej animacji, wyłączamy część efektów specjalnych. Za pomocą dołączonego do gry programu łatwo zmieniamy ustawienia grafiki i sprawdzamy, czy animacje stają się dzięki temu płynne.

Odgłosy dobiegające z pola walki brzmią wiarygodnie. Ułatwiają nam rozgrywkę, bo wskazują, gdzie toczy się bitwa. Czasem zastanawiamy się, czy to wiatr wieje za oknem czy też wycie wichru wydobywa się z naszych głośników.

W polskiej wersji językowej na pochwałę zasługuje głos aktora wcielającego się w bezczelnego kapitana Zoda. Niestety pozostałe postaci, w tym kapitan Lassar mają już o wiele słabsze polskie odpowiedniki.

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybranie jednostki, wskazanie celu przemarszu
Przytrzymanie lewego przycisku myszy i ruch myszą – wybranie grupy jednostek
Przytrzymanie obu przycisków myszy i ruch myszą – obrót kamery
Prawy przycisk myszy – odwołanie wyboru
[esc] – menu gry
[ctrl] i od [0] do [9] – przypisanie jednostek do klawisza
[0] do [9] – wybranie grupy
[↑][↓][←][→] – ruch mapy
[O] – wybranie jednostek widocznych na ekranie
[G] – obrona obiektu
[P] – zatrzymanie gry
[R] – wyznaczenie punktu zbornego dla nowych wojsk
[H] – informacje o oddziałach
[X] – rozproszenie oddziałów

WERDYKT

Ponieważ zbieranie funduszy zależy od naszych sukcesów na polu bitwy, akcja Z: Steel Soldiers jest bardzo szybka. Czasem wręcz nie nadążamy ze śledzeniem wydarzeń na polu bitwy. Jednak mimo to **GROM** podoba się ta oryginalna i dowcipna strategia.

DETALE



W okienie pojawiają się komunikaty o sytuacji na polu bitwy. Obok widzimy, ile mamy gotówki i ile kredytów maksymalnie możemy posiadać

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Z: Steel Soldiers

Producent: **EON**

Wydawca w Polsce: Licomp Empik Multimedia





wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
		Stalowi żołnierze zachowują się jak ludzie, a Zod dosłownie zabija przeciwników swoim humorem. Oto wspaniała gra dla miłośników akcji i strategii	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6428165	3
Serwis online	1%	www.lem.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,20**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (450 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,83**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	ogromna	6
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,89**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra ←**	**4,89**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	99 zł		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	89 zł	Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 3827229	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/4,89 = 20,24 = dobra		

Gangsters 2

Gra strategiczna na PC | W stanie Temperance panuje bezprawie. Jako szef jednego z gangów walczymy o pozycję ojca chrzestnego mafii

[1] Ang. Gangsterzy. Wymowa: gangsters

TREŚĆ GRY

Gangsters 2 to druga część gry strategicznej dla dorosłych. Naszym bohaterem jest Joey Bane, amerykański bandyta. Od czasu jak wrogowie zabili mu ojca, celem jego życia jest zemsta. Sprawa tego zabójstwa szybko okazuje się bardziej złożona niż sądził.

Nie przebierając w środkach, mścimy się za śmierć ojca i dążymy do przejęcia kontroli nad światem przestępczym w naszym stanie. Walczymy z konkurencyjnymi gangami, przekupujemy policję i polityków, umacniamy naszą pozycję i tworzymy najpotężniejszą rodzinę mafijną w okolicy.

Gangsters 2 to strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, która przypomina grę planszową. Na mapie miasta zaznaczone są budynki przynoszące określone dochody. To o nie toczy się walka. Gangsterzy z naszej bandy przemieszczają się po okolicy i zajmują na przykład bary czy kasyna. Zapewniamy tym obiektom ochronę lub zakładamy własny nielegalny biznes przynoszący ogromne zyski.

Przez cały czas grozi nam atak konkurencyjnej rodziny. Strzelaniny na ulicach, zamachy bombowe i egzekucje są na porządku dziennym. By zapewnić sobie nietykalność, przekupujemy policję i zastraszamy urzędników. Jednak jeśli działamy zbyt jawnie, interesuje się nami FBI (amerykańskie Federalne Biuro Śledcze). Agentów FBI nie da się przekupić. Czasem nasze nielegalne inwestycje padają ofiarą ich nalotów – to poważnie ogranicza nasze zyski.

INSTALACJA

Po umieszczeniu płytki w napędzie automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy katalog, w którym zostaną umieszczone pliki oraz rozmiar instalacji. **GRY** polecają skopiowanie na twardy dysk maksymalnej liczby plików, co znacznie przyspiesza działanie programu.

TECHNIKALIA

Miasta oglądamy w rzucie ukośnym. Obraz na ekranie jest szczegółowy, ale monotonny. Gdyby nie ogólna mapa miasta, trudno byłoby nam odnaleźć ważne miejsca.

Dźwięk nie spodobał się **GROM**. Przez większą część zabawy słyszymy po prostu odgłosy ulicy, z rzadka przerywane strzelaninami i raportami gangsterów. Muzyka pojawia się tylko w niektórych momentach, a szkoda, bo jest dobra.

Gangsters 2 nie zostało przetłumaczone na polski. To duża wada, bo gangsterzy mówią trudną, slangową angielszczyzną pełną dziwnych sformułowań. Jeśli nie znamy dobrze tego języka, w ogóle nie rozumiemy, o co chodzi! **GRY** mają też poważne zastrzeżenia do polskiej instrukcji. Marne tłumaczenie i zła jakość druku utrudniają nam zrozumienie zasad gry.

WERDYKT

Gangsters 2 to ciekawa, ale kontrowersyjna gra, przeznaczona wyłącznie dla dorosłych. Jest brutalna i krwawa, a wygrywa najsilniejszy. Jednak dbanie o naszych gangsterów, troska o wpływy z nielegalnych inwestycji, walka z innymi gangami i policją to fascynujące zajęcie. Gdy udaje nam się pokazać innym bandytom, kto naprawdę rządzi w mieście i nie obawia się władz ani policji, satysfakcja jest wielka.

Bohaterowie gry to gangsterzy jak z filmu o latach trzydziestych

STEROWANIE

- **Lewy przycisk myszy – wybieranie obiektów, gangsterów**
- **Prawy przycisk myszy – przejście do danego obiektu, gangstera. Po przytrzymaniu – płynne przewijanie mapy**
- **1 do 8 – wybór gangstera**
- **esc – ekran opcji**
- **Spacja – zatrzymanie czasu**
- **ctrl S – szybki zapis**
- **ctrl L – szybkie wczytanie**
- **shift i prawy przycisk myszy – informacje, otwarcie okna budynku**

DETALE



W salach gimnastycznych werbujemy tak zwanych żołnierzy, których wysyłamy potem do akcji



Budynki policji omijamy, chyba że przekupiliśmy policjantów



W gazecie znajdujemy wiele pożytecznych informacji, werbujemy również nowych gangsterów i specjalistów

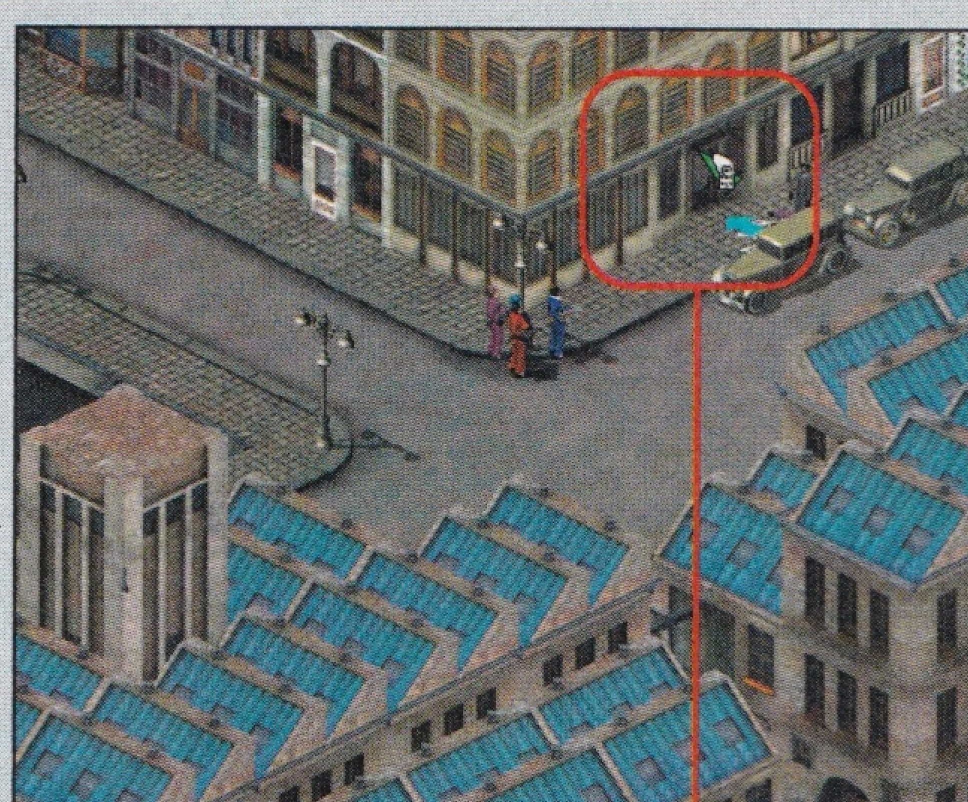
PRZEBIEG GRY

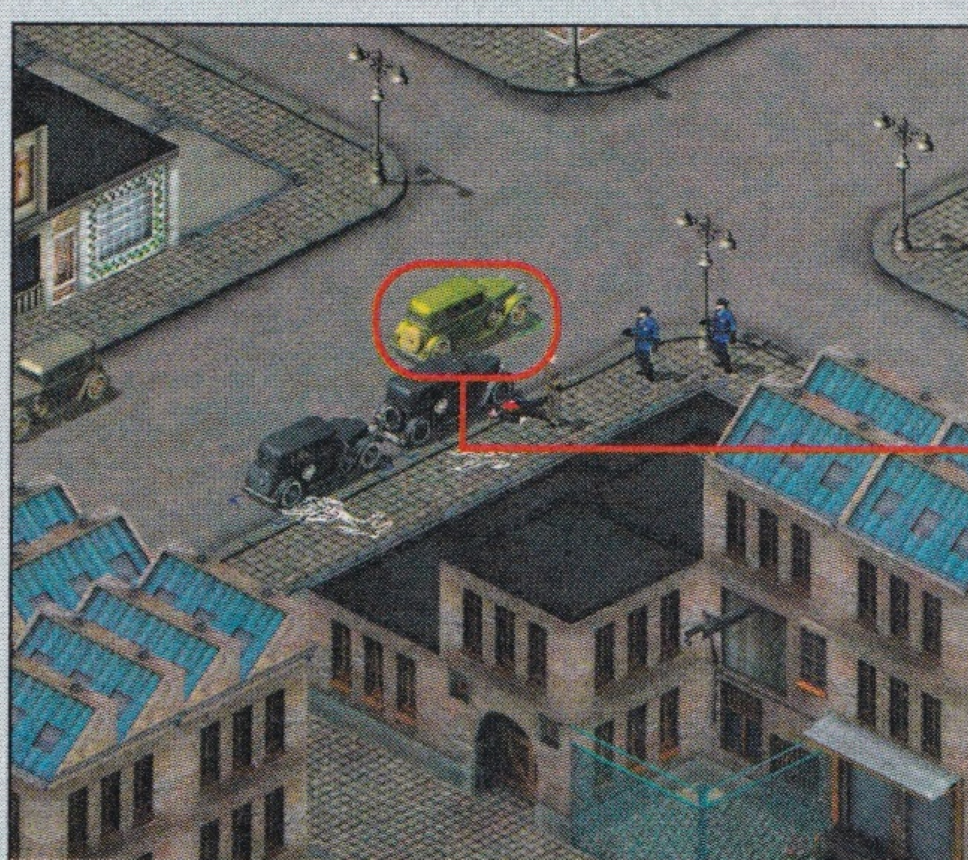


1 W bazie przeglądamy ważne informacje dotyczące naszego gangu. Nasi ludzie leczą się, gdy tutaj przebywają. Tu również kupujemy broń, a nawet samochody



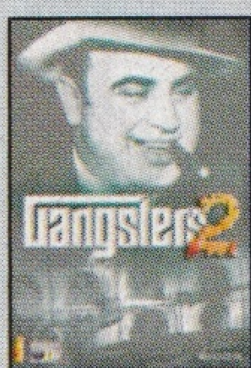
2 By lepiej zorientować się w sytuacji, oddalamy kamerę i oglądamy mapę miasta. Dzięki temu sprawniej przemieszczamy naszych bandytów i kontrolujemy inwestycje


3 By zwiększyć dochody, przejmujemy budynki przeciwników. W tym celu wysyłamy naszego gangstera z obstawą. Po krwawej walce zajmujemy dany obiekt


4 Na akcję odwetową nie czekamy długo. Małe grupy wrogów atakujemy z samochodu. Auto chroni naszych ludzi i pozwala im szybko uciec w razie niebezpieczeństwa

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Gangsters 2



Producent:
Eidos/Hothouse Creations

Wydawca w Polsce:
IM Group



wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 18 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Gangsters 2		Ciekawa, choć brutalna gra dobrze oddająca klimat lat trzydziestych. Podoba się dorosłym miłośnikom strategii i dobrego kina gangsterskiego	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.imgroup.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,40**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (545 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	mierny	2
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	brak	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**5,86**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • nie działa • działa	4,33
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**3,83**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,25**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	średnia	3
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**3,83**
Jakość grafiki	2%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	2%	dostateczne	3
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/czterech	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,69**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**4,69**
CENA/JAKOŚĆ	**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	129 zł	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	119 zł Planeta Gier, Warszawa, tel. (0 prefix 22) 863 76 72	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	129 zł/4,69 = 27,50 = dobra	

5 W niektórych budynkach zakładamy nielegalne interesy. Ruletki, knajpy, domy publiczne to doskonałe sposoby pomnażania naszych dochodów



6 By sprawniej walczyć, uzbrajamy gangsterów w lepszą broń. Pistolety maszynowe Thompsona dają nam dużą przewagę



7 Nasze budynki ochraniamy. Wynajmujemy mięśniaków, którzy łatwo radzą sobie ze słabszymi atakami

Half-Life Blue Shift[1]

Gra zręcznościowa na PC | Znów wracamy do tajnych laboratoriów Black Mesa. Wkładamy niebieską bluzę strażnika, kamizelkę kuloodporną i uzbrojeni w służbowy pistolet ruszamy do walki z inwazją potworów

TREŚĆ GRY

Blue Shift to samodzielny dodatek: choć jest zestawem dodatkowych misji do gry Half-Life (patrz ramka **Serial pod nazwą Half-Life** na sąsiedniej stronie), nie wymaga zainstalowania pełnej wersji gry.

Wcielamy się w Barneya Calhouna, jednego z pracowników ochrony laboratoriów Black Mesa. W gigantycznym kompleksie naukowcy prowadzą tajne badania nad nieznanym minerałem, który tworzy przejścia do innych wymiarów. Niestety gdy zaczynamy pracę, dochodzi do katastrofy, której okoliczności przedstawione są w pełnej wersji gry. Do laboratorium przedostają się niebezpieczne potwory z innego świata i atakują naukowców!

Black Mesa pogrąża się w chaosie. Zdani tylko na siebie próbujemy wydostać się z tego piekła. Rząd przysyła do laboratorium komandosów. Niestety nie pomagają nam. Mają rozkaz wyciszyć całą sprawę: zlikwidować zagrożenie i... wszystkich świadków, czyli pracowników tajnego kompleksu. Walczymy z ludźmi i potworami, przemierzając niebezpieczne korytarze.

W grze trafiamy w miejsca znane z Half-Life'a i poprzedniego dodatku Opposing Force. Spotykamy w niej nawet Gordona Freemana – bohatera pierwszej części gry.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki do napędu automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Gra pozwala tylko wybrać katalog, do którego chcemy przegrać pliki, a na twardym dysku zajmuje 270 MB. Jeśli chcemy, oprócz Blue Shifta instalujemy Opposing Force – poprzedni dodatek do gry. **GROM** podoba się pomysł polskiego wydawcy – za cenę jednego dodatku dostajemy dwa!

TECHNIKALIA

Na płycie z grą znajduje się zestaw plików ulepszających przestarzałą już grafikę Half-Life'a. Dzięki niemu postacie zyskują więcej szczegółów, a plansze stają się ładniejsze. Na przykład bez trudu czytamy napisy na plakietkach informacyjnych. Pojawiły się też nowe typy broni. Jednak pomimo tych usprawnień wyraźnie widać, że program gry jest już przestarzały.

Dźwięk nie uległ zmianie. Często nim zauważamy przeciwników, słyszymy wydawane przez nich dźwięki. Obcy straszą nas niesamowitymi odgłosami, zaś komandosi rozmawiają przez radio. Przeciwnicy są twardzi, niebezpieczni i regularnie nas zaskakują.

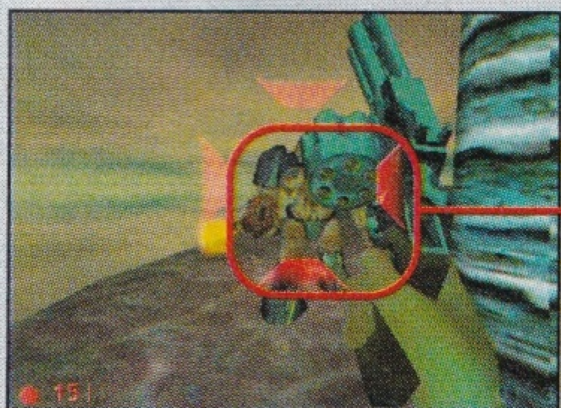
WERDYKT

Blue Shift cieszy przede wszystkim miłośników Half-Life'a. Tylko oni rozumieją niektóre sytuacje i nawiązania do fabuły. Niestety gra jest krótka i po angielsku, a dialogi – trudne. Jeśli nie znamy Half-Life'a, Blue Shift nas nie zachwyca.

DETALE



Skoczki to małe potworki, które skaczą nam na twarz w najmniej spodziewanym momencie



Czerwone trapezy w centrum ekranu pojawiają się, gdy nasz bohater zostaje zraniony. Wskazują ●, z której strony nadchodzi atak

Wędrujemy przez tajne rządowe laboratorium

PRZEBIEG GRY



1 Przygodę zaczynamy w kolejce służącej do przewożenia ludzi w wielkim kompleksie laboratoriów. W trakcie podróży rozglądamy się i obserwujemy, co się dzieje w placówce



2 Przed udaniem się na służbę ćwiczymy na strzelnicy. Jednak oszczędzamy amunicję na żywych przeciwników. W szatni znajdujemy kamizelkę kuloodporną i hełm



3 W bazie psują się komputery. Naukowcy są z tego powodu bardzo zaniepokojeni



4 Dochodzi do katastrofy! W Black Mesa pojawiają się potwory z innego wymiaru ●. Strzelamy do nich, dokładnie celując i oszczędzając amunicję

[1] Ang. Okres połowicznego rozpadu: niebieska zmiana. Wymowa: haf lajf: blu szift

SERIAL POD NAZWĄ HALF-LIFE

W pierwszej części gry wydanej w roku 1998 nasz bohater Gordon Freeman, naukowiec prowadzący doświadczenia w Black Mesa, walczył z obcymi i komandosami i trafiał do innego wymiaru. Jego zadaniem było zniszczenie mózgu kierującego inwazją.



Gra miała nastrój jak w pełnym grozy filmie akcji. W noszącym tytuł Opposing Force dodatku do Half-Life'a kierowaliśmy komandosem prowadzącym czystkę w bazie. Walczyliśmy z potworami i siłami specjalnymi. Ta gra, choć zbyt krótka, była pełna świetnych pomysłów! Ostatnio ukazał się zestaw Generacja zawierający grę i wszystkie dodatki oprócz Blue Shift (są jeszcze dwa)

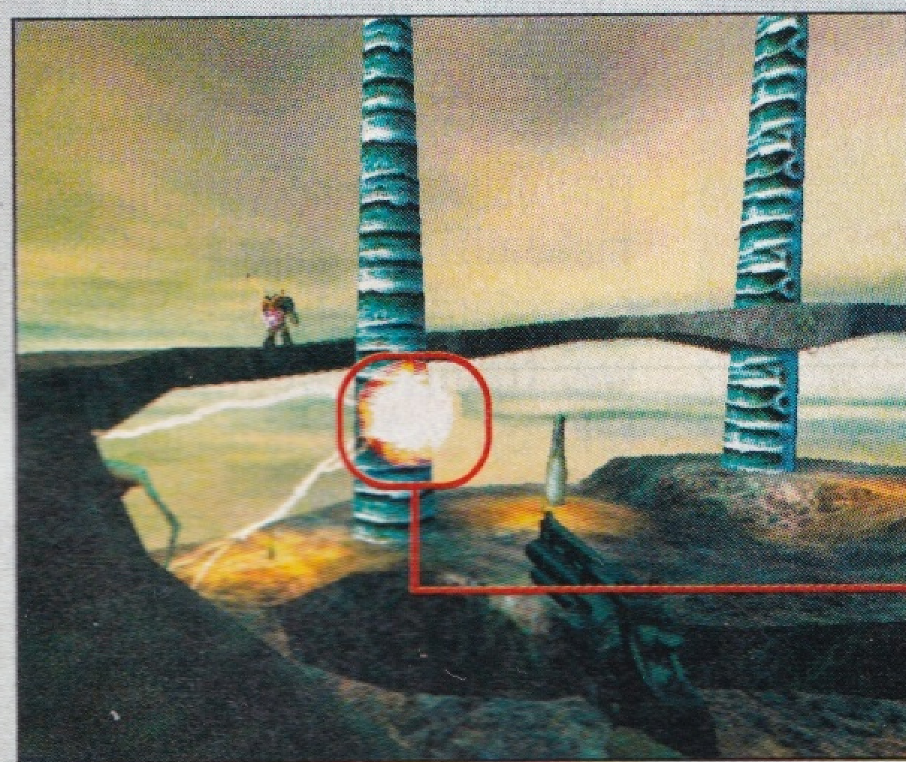
Half-Life okazał się nową jakością w dziedzinie strzelanin z widokiem z oczu bohatera

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – podstawowy strzał
- Prawy przycisk myszy – drugi rodzaj strzału
- W – bieg w przód
- S – bieg w tył
- A – krok w lewo
- D – krok w prawo
- E – manipulowanie otoczeniem
- R – przeładowanie broni
- C – kucnięcie
- O – latarka
- shift – chodzenie
- 1 do 5 – wybór broni



5 Walka z komandosami to trudne zadanie. Wrogowie są sprytni i celnie strzelają. Chronią ich kamizelki kuloodporne. Jedyne pocieszenie to fakt, że przy ich ciałach znajdujemy dużo amunicji



6 Na planecie Obcych siła ciążenia jest trochę mniejsza, skaczemy więc dalej i wyżej. Uważamy na przepaście. Teleport przenosi nas z powrotem do Black Mesa



7 Gdy nagle otwiera się przejście do innego wymiaru, wiemy, że nadchodzą kłopoty. Obcy przez chwilę przygotowują się do strzału. Wykorzystujemy ten czas, by ich zlikwidować

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Half-Life: Blue Shift

Producent: **Sierra/Gearbox**

Wydawca w Polsce: Play it!





wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 18 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
HALF-LIFE BLUESHIFT		Awarię w tajnym laboratorium przeżyliśmy już dwa razy. Trzeci polecamy fanom serialu Half-Life. Inni niech lepiej zaczną od zestawu Generacja	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(018) 4440560	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,62**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (270 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**4,33**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**3,67**
Jakość grafiki	2%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**4,28**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**4,28**
CENA/JAKOŚĆ	**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**89 zł** Axis, Świebodzin, tel. (0 prefix 68) 382 72 29	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/4,28 = 23,13 = dobra	

Ang. Gigant ruchu ulicznego – złota edycja Wymowa: trafik dżajant gold



Traffic Giant Gold

Gra strategiczna na PC | Gdy transport miejski podupada, ludzie przeklinają nas, stojąc w korkach. Bo to od nas zależy, czy zdążą na czas do pracy

PRZEBIEG GRY



1 Tu wybieramy misję, choć z początku nie bardzo jest z czego. Widzimy nasze nowe miasto okiem satelity ●. Poznajemy też warunki ●, jakie powinniśmy spełnić, by się z niego wydostać



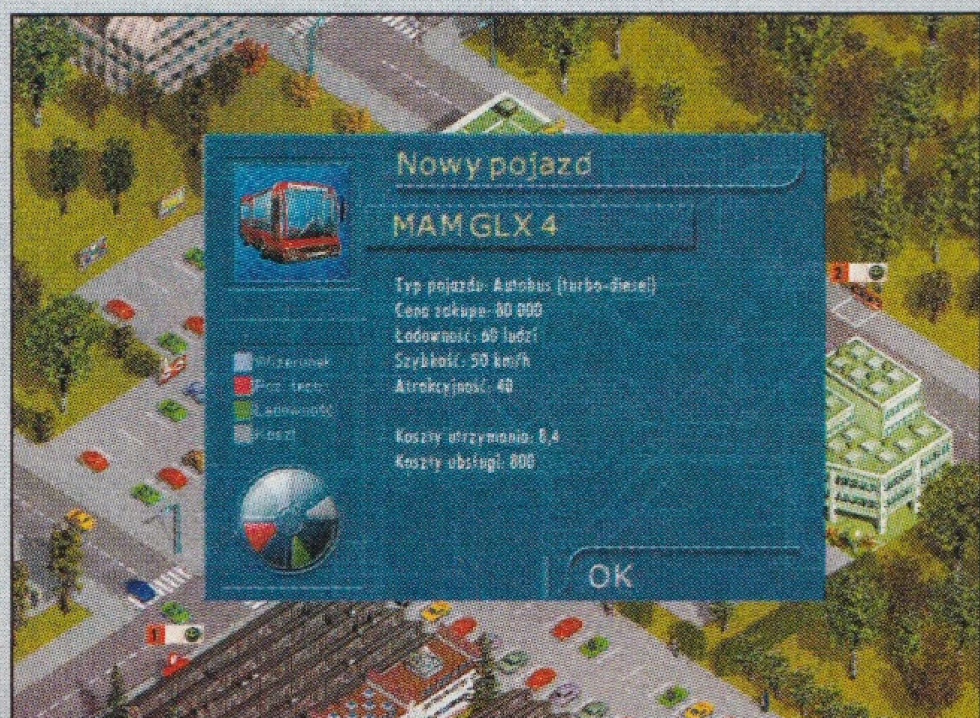
2 Na początku stawiamy przystanki ● i wyznaczamy trasę nowej linii. Łączymy domy mieszkalne z centrami handlowymi ●, zakładami pracy i obiektami wypoczynkowymi ●



3 Teraz kupujemy autobusy ● i wypuszczamy je na trasę w odstępach. Inaczej jeździłyby stadami: pierwsze przeładowane do granic możliwości, a następne – niemal puste



4 Gdy na przystankach stoją ludzie oczekujący na autobus ●, a nasze wozy jeżdżą pełne ●, wprowadzamy na trasę kolejne autobusy. Sprawdzamy, jaki dochód przynosi każdy z nich



5 Gdy nowy model wchodzi do sprzedaży, wprowadzamy go na ulice. Zwykle mieści on więcej pasażerów i jest bardziej atrakcyjny



6 Jeśli wypełniamy wszystkie cele, zyskujemy dostęp do trzech misji. Da się więc skończyć grę, pomijając niektóre scenariusze

TREŚĆ GRY

Zajmujemy stanowisko inżyniera ruchu. Odpowiadamy za komunikację masową w różnych miastach. Dbamy o to, by stała się dochodowa i działała sprawnie. Na szczęście pasażerowie nie narzekają, gdy podnosimy ceny biletów. Denerwują się tylko wtedy, gdy długo nie pojawia się autobus lub panuje w nim tłok.

Analizujemy ruch uliczny i wyznaczamy linie autobusowe, tramwajowe i kolejowe tak, by ludzie jeździli nimi, a nie swoimi samochodami. Kupujemy pojazdy, wyznaczamy pensje kierowców i ceny biletów. Czasem wyburzamy budynki, by poprowadzić nowe drogi. Wymieniamy też tabor na lepszy, gdy pojawiają się nowe modele pojazdów.

Przyciągamy mieszkańców, prowadząc kampanie reklamowe w gazetach, radiu i telewizji. By polepszyć wizerunek firmy, niekiedy fundujemy darmowe przejazdy.

W dwóch kampaniach przenosimy się z miasta do miasta, stając przed coraz trudniejszymi wyzwaniami. Zarządzamy

komunikacją w miasteczku, w wielkim mieście o splątanej siatce ulic oraz na wsi.

Każda misja ma trzy poziomy zwycięstwa. Osiągnięcie pierwszego odkrywa przed nami kolejny scenariusz. Wykonanie najtrudniejszego zadania w scenariuszu udostępnia trzy kolejne misje.

INSTALACJA

Po włożeniu pierwszej płyty do napędu uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy folder gry. Po skopiowaniu plików zgadzamy się na zainstalowanie pakietu Indeo 5 i DirectX 8.0, a potem na ponowne uruchomienie komputera. Wkładamy płytę z dodatkowymi scenariuszami. Jej instalator wykrywa folder z grą. Gdy klikamy na Dalej, kopiuje do niego niezbędne pliki.

TECHNIKALIA

Grafika jest szczegółowa. Miasta widzimy w rzucie ukośnym. Wyglądają ładnie, choć czasem trudno odróżnić zakład pracy od budynku mieszkalnego. Ułatwiają to skróty klawiaturowe, dzięki którym wybieramy różne typy budowli. Po chodnikach spacerują ludzie, ulicami jeżdżą samochody, a gęstniejące korki wskazują problemy komunikacyjne miasta.

Dźwięk nie dorównuje grafice. Odgłosy miasta ograniczają się do warkotu silników i rzadkich... wystrzałów! Muzyki niestety brak.

W polskiej wersji językowej nie wiadomo czemu linia autobusowa jest nazywana Autobuslinią. To jednak jedyny poważniejszy błąd.

Życie miasta jest uproszczone. Mieszkańców nie przybywa i nie ubywa, chyba że wyburzamy ich domy. Nie mają oni życzeń co do kierunku podróży. Z domu dojeżdżają do dowolnego zakładu pracy, szkoły i centrum handlowego.

Dużą wadą jest brak możliwości zmiany przebiegu linii autobusowej lub tramwajowej. Do tego wszystkie autobusy jeżdżą powoli. To denerwuje, zwłaszcza w rozległym terenie wiejskim.

Po zatrzymaniu akcji nie wydajemy rozkazów i nie zdobywamy informacji. Zmieniamy za to szybkość gry. Obsługę utrudnia duża liczba nieopisanych ikon. Na szczęście na początku jest tak łatwo, że mamy czas na naukę obsługi.

STEROWANIE

Prawy przycisk myszy – wybór opcji, autobusu, budynku

- [esc] – wyjście do menu
- [P] – zatrzymanie gry
- [1] – zasięg przystanków
- [2] – preferencje ludzi
- [4] – bilans firmy
- [+] – przyspieszenie gry
- [-] – spowolnienie gry

Poniższe klawisze włączają i wyłączają wyświetlanie:

- [F1] – informacji o pojazdach
- [F2] – o przystankach
- [F3] – o kierunku ruchu
- [F4] – widoku drzew i domów
- [F5] – bloków mieszkalnych
- [F6] – zakładów pracy
- [F7] – centrów handlowych
- [F8] – szkół
- [F9] – budynków sportowych
- [F10] – budynków zasłaniających ulice

WERDYKT

Mimo pewnych braków oraz uproszczeń Traffic Giant Gold to ciekawa gra. Zróżnicowane cele misji osiągamy na wiele sposobów. Pierwsze zadania wykonujemy bez trudu, a przy okazji uczymy się abecadła ekonomii. **GRY** doceniają też bardzo atrakcyjną cenę. ■

DETALE



Autobus to najtańszy środek transportu. Wystarcza w większości miast, choć przy dużym natężeniu ruchu staje w korkach



Tramwaj jest droższy od autobusu, ale pojemny. Niestety torowiska biegną po ulicach, dlatego tramwaje także stoją w korkach



Kolejka miejska to drogi, ale bardzo szybki i pojemny środek transportu. Rzadko daje się wykorzystać w centrum miasta

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU





Traffic Giant Gold

Producent:
JoWood Productions

Wydawca w Polsce:
CD Projekt

wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
TRAFFIC GIANT GOLD		Dobra i tania gra podejmująca życiowy temat. Dzięki niej przeklinając korki, pamiętamy, jak trudno jest sprawnie zorganizować miejski transport	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.com	4
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**3,87**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (180 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dostateczny	3
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	brak	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**4,33**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,25**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	średnia	3
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,17**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	dostateczne	3
Dialogi mówione	2%	brak	1
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/czterech	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**4,25**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**4,25**
CENA/JAKOŚĆ	**celująca**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**29,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**27 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 8325430	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	29,90 zł/4,25 = 7,04 = celująca	

Virtua Fighter 2[1]

[1]Ang. Wirtualny wojownik. Wymowa: wirtua fajter

Gra zręcznościowa na PC | Oto pecetowe wydanie jednej z najlepszych konsolowych bijatyk wszech czasów

Każdy z zawodników reprezentuje odmienny styl walki. Na przykład specjalnością Akiry są potężne ciosy w korpus oraz błyskawiczne kopnięcia

TREŚĆ GRY

Na mistrzostwa świata w sztukach walki zjeżdżają zawodnicy z całego świata. Każdy z wojowników reprezentuje inny styl i odmienną kulturę. Inne są również powody, dla których zdecydowali się wziąć udział w turnieju.

By dotrzeć do finału, walczymy kolejno ze wszystkimi pozostałymi zawodnikami. Na końcu czeka nas jeszcze pojedynek z podwodnym mistrzem Durandalem.

Każdy wojownik wykorzystuje odmienne specjalne ataki, które zwiększają jego szansę na zwycięstwo. W grze nie ma jednak żadnych ataków z dystansu – latających noży czy magicznych pocisków typowych dla gatunku bijatyk.

TECHNIKALIA

Virtua Fightera przeniesiono na peceta z automatów do gier, na których był wielkim przebojem. Co prawda program działa w standardowej rozdzielczości, ale dzięki obsłudze akceleratorów trójwymiarowej grafiki postacie bohaterów są szczegółowe i dynamicznie się poruszają.



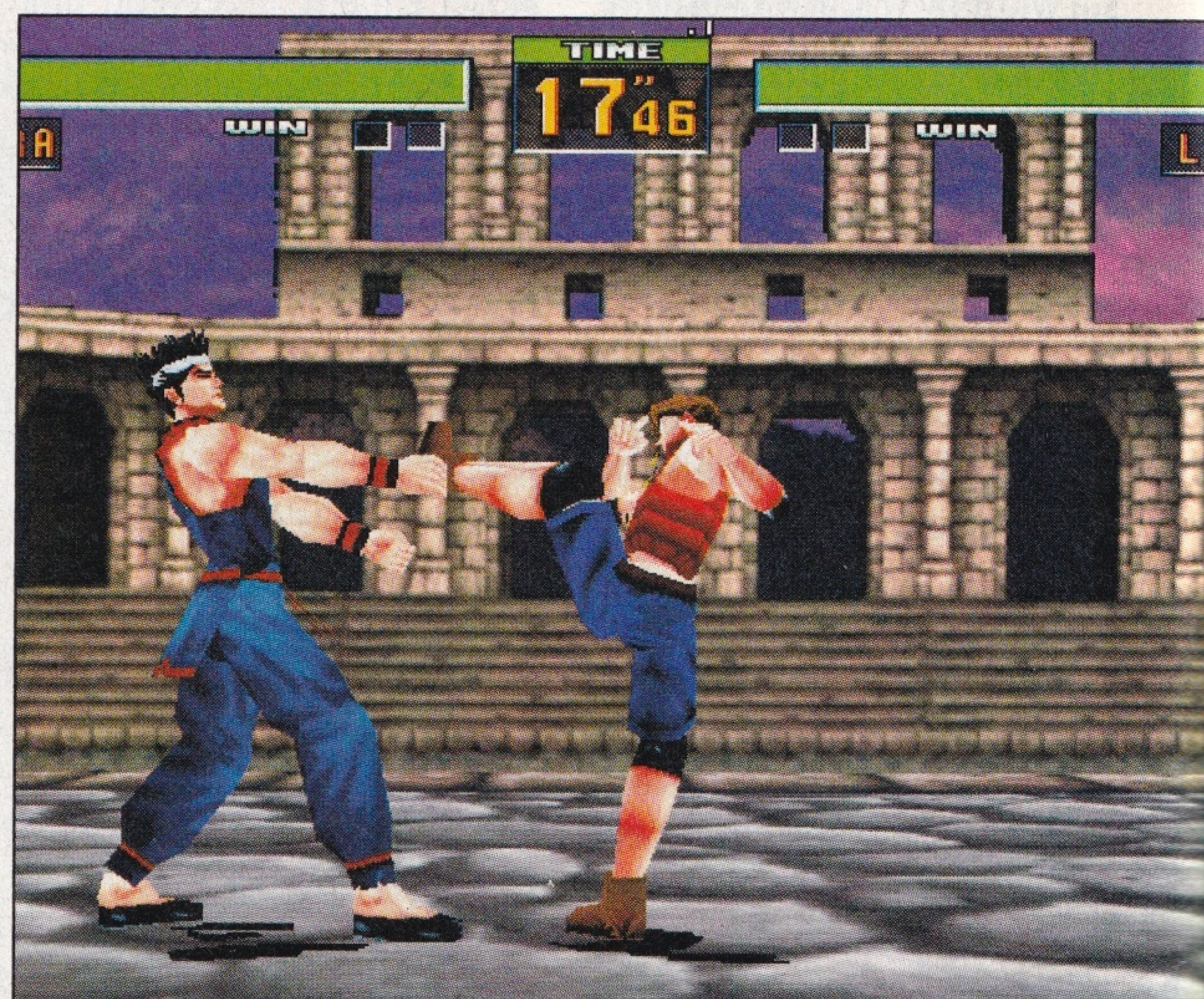
Dynamiczna akcja sprawia, że nie mamy czasu przyglądać się tandetnie zaprojektowanym tłom. I całe szczęście!

Niestety tła otaczające arenę są płaskie i wyglądają sztucznie. Gdy któryś z bohaterów zostaje wyrzucony mocnym ciosem poza arenę, nienaturalnie płynie w powietrzu.

WERDYKT

Dobrze, że ta sławna gra ukazała się na pecety. Niestety ma już ona ponad pięć lat, więc grafika jest mało szczegółowa, a postacie zawodników wyglądają kanciasto.

Virtua Fightera ratują tylko płynne i realistyczne animacje ruchów postaci przedstawiające dokładnie ich ciosy i kombinacje ataków. Mimo swojego podeszłego wieku, jest to wciąż jedna z najlepszych bijatyk na pecety zachwycająca nas mistrzowskimi walkami.



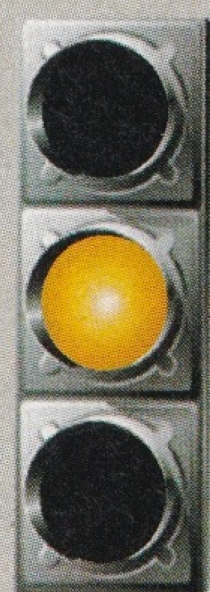
Animacja postaci mimo upływu czasu wciąż nas zachwyca. Zawodnicy walczą prawdziwymi stylami, stosując charakterystyczne ciosy

Virtua Fighter 2

OD 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Empire/Sega
Polski dystrybutor	Techland
Cena	29,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 166, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	na niektórych pecetach nie działa dźwięk
Grywalność	dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	Dreamcast

Ocena:



dobra

MDK

Gra zręcznościowa na PC | Jako pomocnik szalonego wynalazcy walczymy ze złymi kosmitami

TREŚĆ GRY

Doktor Hawkins wysyła nas do miejsc, w których pojawiają się statki groźnych obcych. Niszczymy hordy kosmitów atakujące z ziemi i z powietrza. Unikając pułapek, skaczemy po szklanych podestach i unosimy się w powietrzu. Przeszkody, na które natrafiamy, pokonujemy siłą lub sprytem: na przykład wysadzamy drzwi bombą atomową lub strzelamy w ukryty przełącznik.

Szybujemy także w przestworzach, sterujemy bombowcem, podszywamy się pod cyborga, walczymy na arenach i w wąskich korytarzach. Na końcu każdego etapu toczymy pojedynek z potężnym przeciwnikiem.

Dzięki trybowi snajperskiemu szybko żegnamy kapitana statku kosmicznego Obcych

TECHNIKALIA

Gra działa w standardowych rozdzielczościach ekranu. Program wykorzystuje akceleratory grafiki trójwymiarowej, ale nawet gdy ustawiamy największą liczbę szczegółów, grafika pozostaje niewyraźna.

WERDYKT

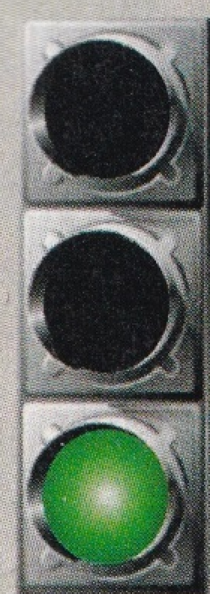
MDK to ciekawa gra zręcznościowa. Każdy kolejny etap zawiera inne wyzwania – pułapki, głównych przeciwników i rozmaite zadania. Najsłabszą stroną gry jest grafika, która w dzisiejszych czasach wygląda już archaicznie.

MDK

OD 15 LAT

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Shiny Entertainment
Polski dystrybutor	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 60, 16 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	PlayStation

Ocena:



bardzo dobra

Egipt: Przepowiednia Heliopolis

Gra przygodowa na PC | Przenosimy się nad Nil i uczestniczymy w niebezpiecznej intrydze

Nasza bohaterka Tifet jest egipską kapłanką

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w kapłankę poszukującą leku na zarazę panującą w mieście Heliopolis. Po pewnym czasie okazuje się, że choroba nie pojawiła się w mieście przez przypadek.

Egipt to klasyczna przygodówka, w której zbieramy przedmioty, rozmawiamy z napotykanymi osobami i rozwiązujemy zagadki. Dzięki niej poznajemy historię i kulturę starożytnego Egiptu.

TECHNIKALIA

Świat oglądamy oczami głównej bohaterki. Skokowo przemieszczamy się między z góry określonymi punktami. Grafika jest mało szczegółowa, ale liczne przerywniki filmowe czynią zabawę ciekawszą. Grę w całości obsługujemy myszką, a sterowanie jest proste.

WERDYKT

Ta przeciętna gra firmy Cryo jest zbyt podobna do innych, a zwłaszcza do Azteka.

Egipt: Przepowiednia Heliopolis

BEZ OGRANICZEŃ

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Cryo Interactive
Polski dystrybutor	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/2000/Me
Wymagania sprzętowe	P 200, 32 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



dostateczna

Gra zręcznościowa na PC | Enric i Maya to para odważnych wojowników. Gdy są razem, nie sposób ich pokonać. Jednak los szykuje pułapkę...

Die by the Sword[2]

TREŚĆ GRY

Enric oddala się od obozowiska w pogoni za niesfornym koboldem. Gdy wraca, odkrywa z przerażeniem, że groźne stwory pochwyciły Mayę. Rusza tropem ukochanej towarzyszki i zagłębia się w tunele koboldów. Okazuje się, że Mayę porwał zły czarodziej pragnący zdobyć duszę tej wojowniczej kobiety.

Jaskinie zamieszkują niebezpieczne dzikie stwory, takie jak modliszki czy trogi. Atakują one nie tylko nas, ale także sługi złego czarodzieja.

Zabawa polega na walce z kolejnymi grupami wrogów. Wykazujemy się też zręcznością podczas wspinaczki na niedostępne ściany, pokonywania rozpadlin i innych pułapek. Przełączamy kamienne przyciski i poszukujemy kluczy do zamkniętych wrót. Dzięki pożywieniu i magicznym miksturom ratujemy zdrowie.

Nasz bohater zna kilka różnych cięć i bloków. Zabawa staje się ciekawsza, ale znacznie trudniejsza po włączeniu trybu VSIM, w którym ruch myszą odpowiada ruchowi miecza. Gra staje się wtedy realistycznym symulatorem walki.

TECHNIKALIA

Trójwymiarowa grafika wyświetlana jest w standardowej rozdzielczości, więc świat gry wygląda mało wyraźnie. Grafika jest przeciętna.

Opanowanie złożonego sterowania wymaga treningu, ale dostępne w grze wprowadzenie oraz szczegółowa polska instrukcja pomagają poznać tajniki walki i poruszania się. Sterujemy bohaterem za pomocą klawiatury, myszki lub dżojstika, a w razie potrzeby zmieniamy ustawienia klawiszy.



W walce wysilamy zręczność i spryt. Otoczeni przez hordę potworów szybko giniemy, dlatego staramy się utrzymywać naszych wrogów na dystans. Dzięki temu zyskujemy miejsce na swobodne zadawanie silnych, zamachowych cięć, powodujących ciężkie obrażenia

Potężnym cięciem zadajemy głęboką ranę wrogowi. Bez nogi stwór porusza się znacznie wolniej. Utrata głowy to śmierć

WERDYKT

Die by the Sword to po prostu symulator walki mieczem. Grafika wygląda przeciętnie, ale starcia i tak są wspaniałe. Podziemia prezentują się ciekawie, a przeciwnicy zachowują się realistycznie, więc czas spędzony przy grze płynie szybko, zwłaszcza gdy bawimy się w kilka osób.

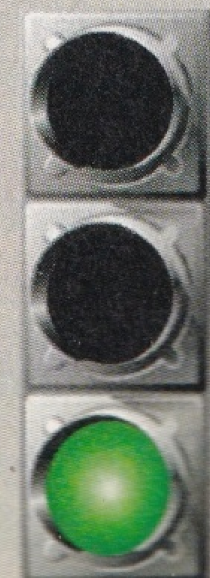
Die by the Sword

OD 18 LAT

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

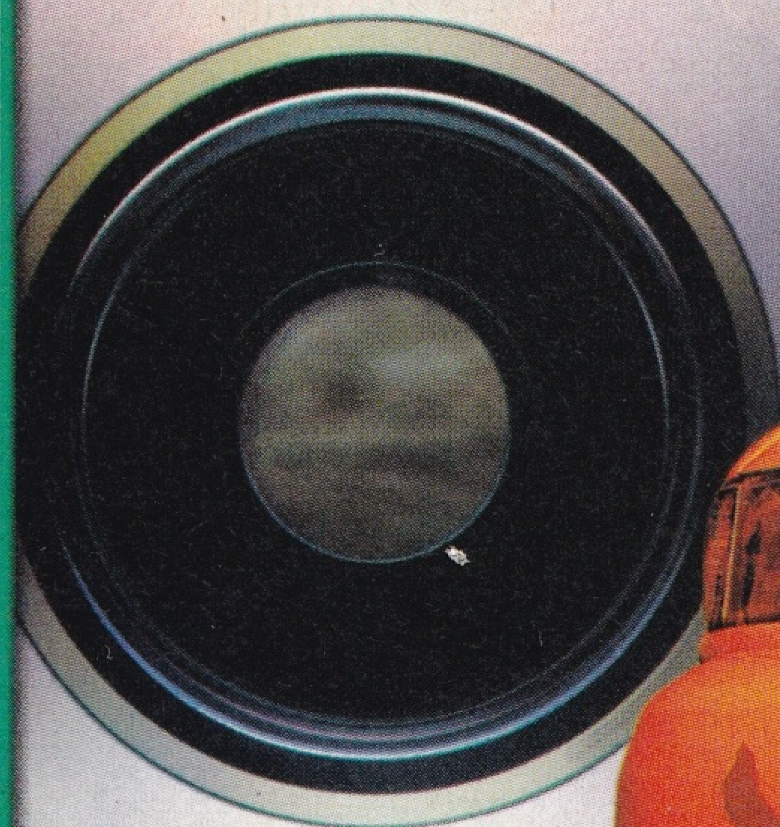
INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Treyarch Inventions/ Interplay
Polski dystrybutor	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 100, 16 MB
Obsługa akceleratora	jest
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 4 graczy
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

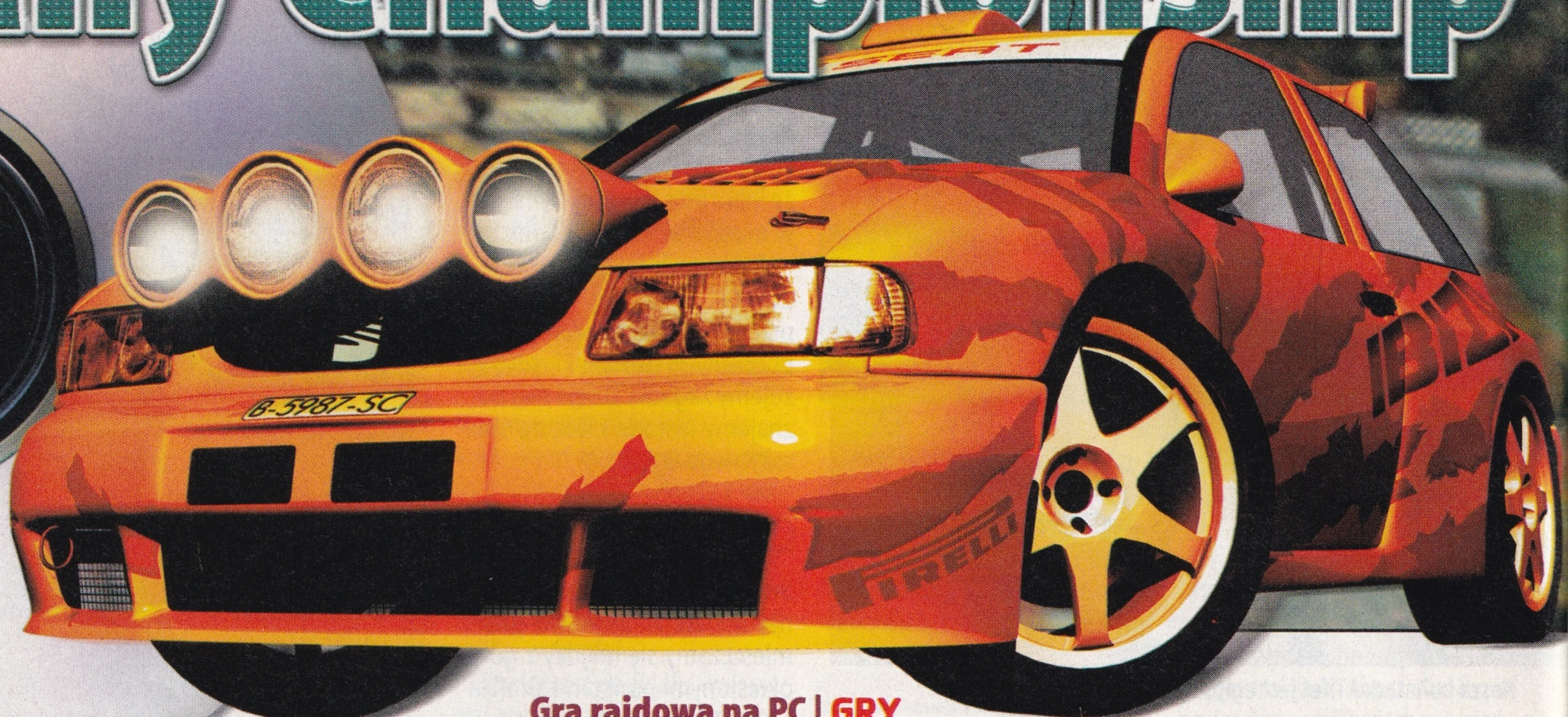
Ocena:



bardzo dobra

[2] Ang. Zgiń od miecza. Wymowa: daj baj de sord





Rally Championship[1]

[1] Ang. Mistrzostwa rajdowe. Wymowa: rali czempionszip

Pełna wersja gry na płycie CD

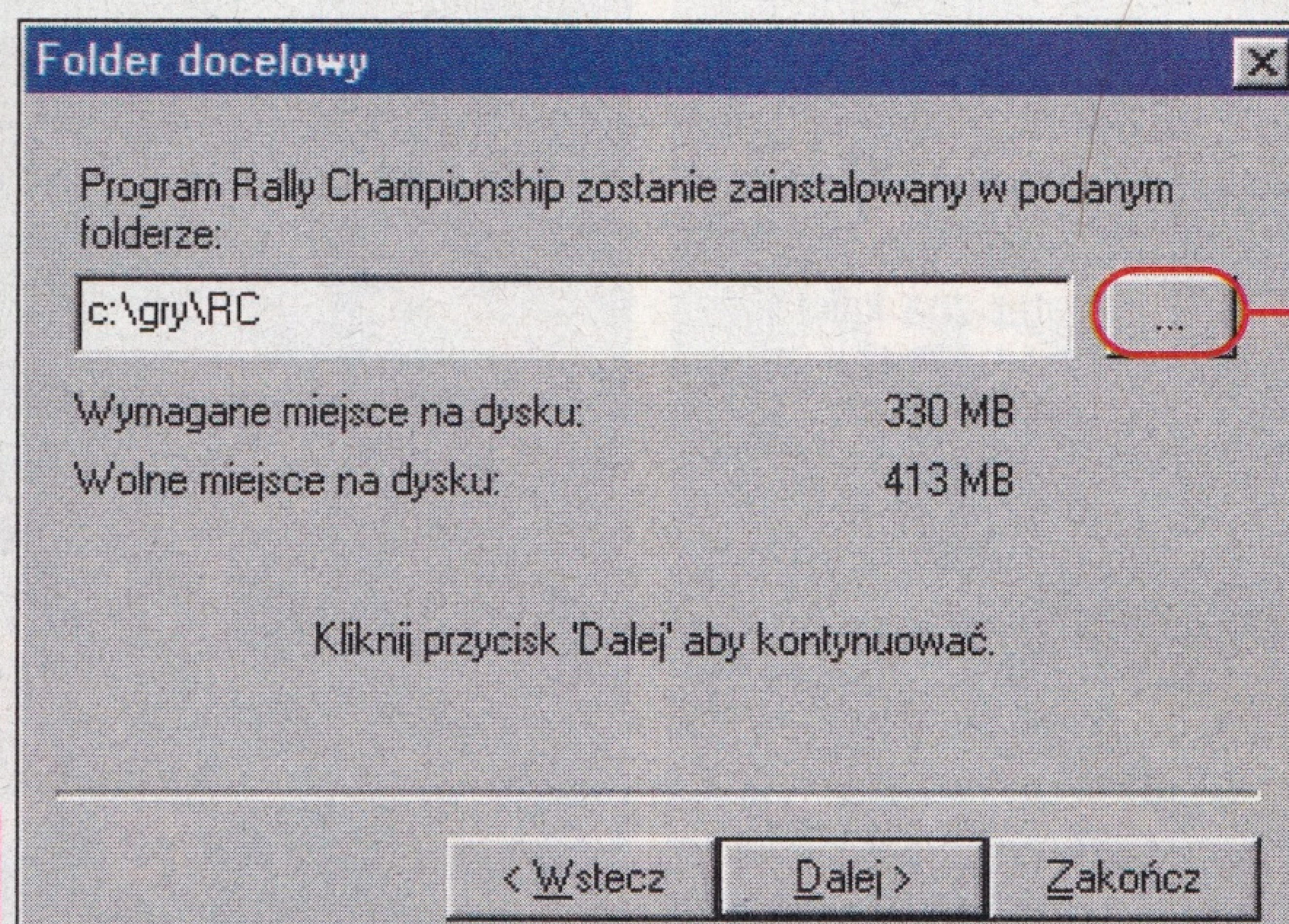
Gra rajdowa na PC | GRY

zapraszają na emocjonujący rajd! Dzięki ściągawce i pomocy fachowych pilotów wpadamy na linię mety na pierwszym miejscu

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

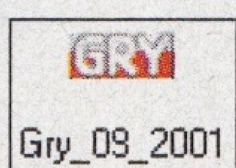
Instalujemy i usuwamy grę





1 Włączamy nasz komputer i wkładamy do czytnika CD-ROM płytę dołączoną do tego numeru **GIER**. Program płyty uruchamia się automatycznie. Na ekranie pojawia się menu.

2 Jeśli program płyty nie zaczął działać samoczynnie, uruchamiamy go ręcznie. W tym celu na pulpicie Windows dwukrotnie klikamy na ikonę Mój komputer. Otwiera się okno, w którym klikamy na ikonę:



Teraz klikamy dwa razy na ikonę:



Rada GIER: Aby ponownie uruchomić płytę znajdującą się w napędzie, nie trzeba jej wyjmować i wkładać ponownie. Wystarczy kliknąć na ikonę płyty prawym przyciskiem myszy i z menu wybrać opcję Autoodtwarzanie.

3 Testujemy nasz komputer, aby sprawdzić, czy jego parametry spełniają wymagania gry. W tym celu klikamy na przycisk. Po chwili w oknie pojawiają się wyniki testu. Semafor sygnalizuje, czy możemy grać. Czerwona lampka oznacza, że nasz komputer jest za wolny. Lampka żółta to ostrzeżenie: wprawdzie da się grać, ale animacje nie będą działać płynnie.

4 Zamykamy okno, klikając na przycisk ZAMKNIJ.

Testowanie komputera

	Wymagania	Twój komputer
Szybkość procesora	266 MHz	551 MHz
Ilość pamięci RAM	64 MB	64 MB
System operacyjny	Windows 98	Windows 98
Wersja DirectX	7.0	8.0
Karta dźwiękowa	jest	jest
Szybkość napędu CD-ROM	8x	11x
Miejsce na dysku	330 MB	C:\ 761 MB

Można grać. Komputer spełnia wymagania gry ZAMKNIJ

5 Aby zainstalować grę, klikamy na przycisk. Na ekranie pojawia się okno programu instalacyjnego gry Rally Championship. Klikamy na Dalej >. Jeśli chcemy, wybieramy folder, do którego program instalacyjny skopiuje pliki z grą. Następnie klikamy na przycisk Dalej >, a potem na Rozpocznij. Rozpoczyna się instalacja gry.

6 Kiedy pojawia się komunikat o pomyślnym zakończeniu instalacji, klikamy na przycisk Zakończ. Gra została poprawnie zainstalowana na naszym pececie.

7 Aby zamknąć menu płyty, klikamy na ikonę w prawym dolnym rogu ekranu. Po zamknięciu programu płyty uruchamiamy grę.

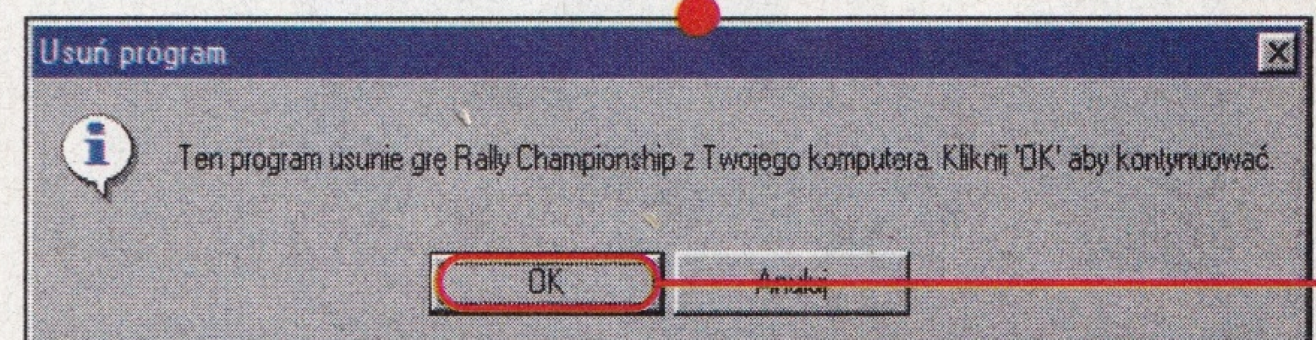
Usuwamy grę Rally Championship

1 Klikamy kolejno na Start, Programy, Rally Championship, Usunięcie gry Rally Championship. Otwiera się okno.

2 Program pyta nas, czy na pewno chcemy usunąć grę. Klikamy na przycisk.

3 Program usuwa grę z naszego komputera, kasując przy tym folder, w którym została zainstalowana, wraz z całą jego zawartością.

UWAGA! Odinstalowanie gry powoduje także skasowanie zapisanych stanów gier. By je zachować, kopiujemy wcześniej folder **C:\gry\RC\SaveData** w bezpieczne miejsce. Po ponownej instalacji gry przenosimy go z powrotem do folderu **C:\gry\RC**



Zaczynamy rajd!

Rally Championship to prawdziwy rajd. Błędy w prowadzeniu auta mają więc konsekwencje. Gdy samochód uderza w przeszkody, ulega uszkodzeniom. Jeśli stan wozu jest bardzo zły, nie zostaje on dopuszczony do kolejnego etapu wyścigu.

GRY pokazują, jak zmieniać ustawienia gry, przygotować się do wyścigu i jak jeździć. Zdradzają także kilka sztuczek, dzięki którym wygrywamy bez trudu.



Grę rozpoczyna film ●. Jeśli nie chcemy go oglądać, naciskamy dowolny klawisz. Film wyświetla się także wtedy, gdy w menu głównym przez długi czas nie wciskamy żadnego klawisza.



Ekran ● pojawia się, gdy gra wczytuje dane z dysku. Pasek na dole pokazuje, ile jeszcze czasu pozostało do końca wczytywania. Gdy pasek zapełnia się całkowicie, pojawia się menu gry. Uwaga! Czasem pasek ładowania pokazuje się po długiej chwili. W takiej sytuacji cierpliwie czekamy (niekiedy trwa to nawet kilkanaście sekund).

Poznajemy sterowanie

Pierwszy gracz	Drugi gracz (na klawiaturze numerycznej)	
[Z] [X]	[1] [2]	skręcamy
[↑]	[6]	przyśpieszamy
[↓]	[3]	hamujemy
[→]	[+]	wrzucamy wyższy bieg
[←]	[.]	wrzucamy niższy bieg
Spacja	[0]	używamy hamulca ręcznego
[C]	[9]	przełączamy kamery
[L]	[−]	włączamy i wyłączamy światła
[']	[4]	wracamy samochodem na drogę (trzymamy klawisz wciśnięty przez trzy sekundy)
[P]	[5]	zatrzymujemy grę
dowolny	dowolny	wznawiamy grę

Posługujemy się menu głównym

Klawiszami [←] i [→] wybieramy odpowiednią pozycję w menu. Wybór zatwierdzamy, naciskając Enter.



Rozpoczynamy rajd. Rozgrywamy jeden z kilku rodzajów wyścigów, w tym także prostą grę zręcznościową.



Pomiędzy etapami wyścigu zapisujemy stan gry. W razie porażki odczytujemy zapis, korzystając z tego menu.



Gdy nasz komputer podłączony jest do sieci, bawimy się nawet w osiem osób. W tym menu rozpoczynamy nową grę lub dołączamy do rozpoczętej gry wieloosobowej oraz zmieniamy ustawienia sieciowe.

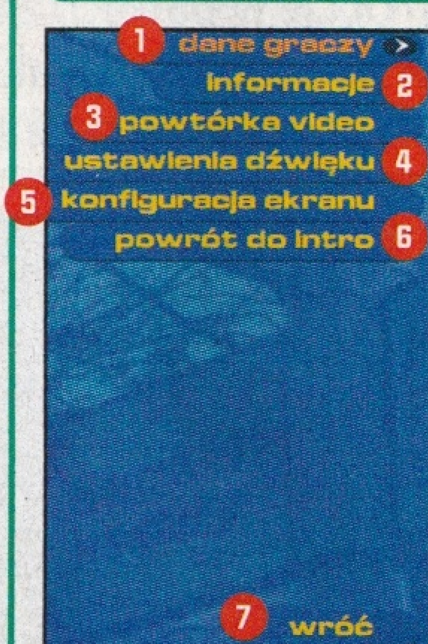


Tutaj wpisujemy dane graczy, zmieniamy ustawienia grafiki i głośność dźwięku. Ponadto przeglądamy filmy nagrane podczas naszych wcześniejszych wyścigów oraz zapoznajemy się z różnymi informacjami.



Gdy chcemy opuścić program, gra prosi nas o potwierdzenie. U dołu ekranu migocze napis **nie**. Wciskamy klawisz [←] lub [→], aby pojawił się napis **tak** i potwierdzamy wybór, naciskając Enter.

Poznajemy ekran opcji



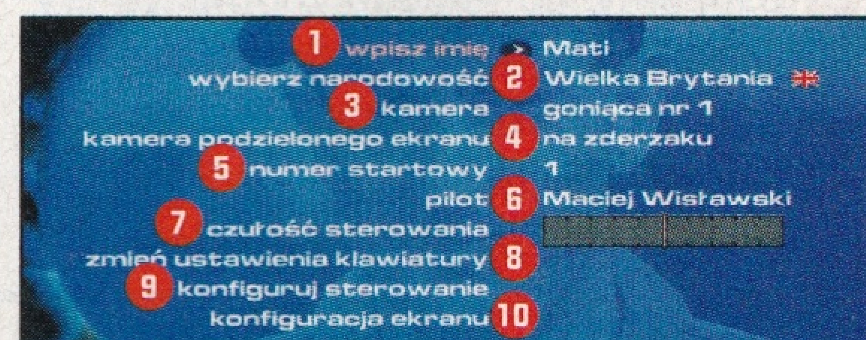
Wybieramy opcję, naciskając klawisze [↑] i [↓]. Potwierdzamy wybór, wciskając Enter.

1. Wybieramy sposób sterowania oraz preferencje poszczególnych graczy
2. Poznajemy etapy i samochody
3. Oglądamy filmy nagrane podczas jazdy
4. Ustalamy głośność i jakość dźwięku
5. Zmieniamy ustawienia grafiki
6. Oglądamy film wprowadzający do gry
7. Wracamy do menu głównego

Zmieniamy dane graczy



Naciskając klawisze [↑] lub [↓], wybieramy gracza, którego dane zamierzamy zmienić i zatwierdzamy klawiszem Enter.



Oto dane wybranego gracza. Wciskając klawisze [↑] lub [↓], wybieramy cechę, którą chcemy zmienić

1. Naciskamy Enter i wpisujemy imię
2. Naciskając [←] lub [→], wybieramy narodowość gracza
3. Naciskając [←] lub [→], wybieramy, z której kamery obserwujemy jazdę
4. Naciskając [←] lub [→], wybieramy kamerę pokazującą wyścig na podzielonym ekranie (brak widoku z kabiny)
5. Naciskając [←] lub [→], wybieramy numer na masce naszego samochodu
6. Naciskając [←] lub [→], wybieramy, czy pilot mówi głosem Macieja Wisławskiego czy Martyny Wojciechowskiej
7. Naciskając [←] lub [→], ustalamy czułość sterowania
8. Naciskamy Enter, aby przejść do ekranu ustawień klawiatury
9. Naciskamy Enter, aby przejść do ekranu ustawień urządzenia sterującego
10. Naciskamy Enter, aby wybrać informacje wyświetlane podczas jazdy

Pozostałe klawisze

[Esc] – przerywamy rajd. Naciskamy klawisz [T], aby potwierdzić naszą decyzję lub [N], aby ją anulować. Gdy na jednym komputerze gra kilka osób, wciśnięcie klawisza [W] kończy wyścig dla wszystkich graczy

[F1] – zmieniamy kamerę, z której oglądamy przebieg wyścigu

[F2] – zmieniamy sposób dzielenia ekranu (w pionie lub w poziomie) w grze dla dwóch osób na jednym ekranie

[F3] – ściszamy dźwięk

[F4] – pogłaśniamy dźwięk

[Ctrl] [F3] – ściszamy muzykę

[Ctrl] [F4] – pogłaśniamy muzykę

[F5] – wyświetlamy lub ukrywamy pasek postępu znajdujący się na górze ekranu

[F6] – wyświetlamy lub ukrywamy informacje o naszej pozycji i czasie

[F7] – wyświetlamy lub ukrywamy strzałki informujące o zakrętach, do których się zbliżamy

[F8] – wyświetlamy lub ukrywamy lusterko wsteczne (przydaje się wyłącznie podczas gry wieloosobowej oraz w trybie zręcznościowym)

[F9] – włączamy lub wyłączamy pokazywanie się wiadomości

[F10] – wyświetlamy lub ukrywamy obrotomierz

[F11] – wyświetlamy lub ukrywamy informacje o aktualnym biegu i prędkości, z jaką jedzie nasz samochód

[F12] – wyświetlamy lub ukrywamy mapę pokazującą najbliższy odcinek drogi

Rally Championship

Oglądamy widoki z różnych kamer



Zderzak
Kamera na zderzaku gwarantuje mocne wrażenia



Maska
Widok z maski nieco ogranicza nasze pole widzenia



Kierowca
Z tego miejsca widać mało, ale za to mamy prędkościomierz



Kabina
Teraz widzimy całą kabinę, ale bardzo mały odcinek trasy



Ścigający 1
Ten widok polecamy podczas prowadzenia wolniejszych aut



Ścigający 2
Dobry widok do gry zręcznościowej, bo widać trasę z tyłu



Ścigający 3
Kamera jest wysoko, więc widzimy duży odcinek trasy

Ustawiamy klawisze

skręt w lewo	strzałka w lewo
skręt w prawo	strzałka w prawo
pedał gazu	strzałka do góry
hamulec	strzałka w dół
ręczny hamulec	'
bieg w górę	\
bieg w dół	prawy shift
światła	]
zmiana widoku kamery	enter
pauza	p
resetuj samochód	;

Naciskając klawisze [↑] lub [↓], przesuwamy kursor ● na akcję, której chcemy przypisać inny klawisz. Naciskamy Enter, a następnie klawisz, który ma zostać przypisany do wybranej akcji.

Jeśli wybrany klawisz był przypisany do innej akcji, ustawienia klawiszy zamieniają się miejscami.

Zmieniamy informacje pokazywane w trakcie jazdy

wskaźnik postępu ❶	tak
czas i pozycja ❷	tak
wskazówki pilota ❸	tak
lusterko wsteczne ❹	nie
okno komunikatów ❺	tak
obrotomierz ❻	tak
bieg i prędkość ❼	tak
lokalna mapa ❽	tak
jednostki miary ❾	metryczne

1. Wyświetlamy lub ukrywamy pasek postępu
2. Wyświetlamy lub ukrywamy informacje o naszej pozycji i czasie przejazdu
3. Wyświetlamy lub ukrywamy strzałki informujące o zakrętach, do których się zbliżamy
4. Wyświetlamy lub ukrywamy lusterko wsteczne (przydaje się ono jedynie w grach wieloosobowych albo w trybie zręcznościowym)
5. Włączamy lub wyłączamy pokazywanie wiadomości w czasie wyścigu
6. Wyświetlamy lub ukrywamy obrotomierz
7. Wyświetlamy lub ukrywamy informacje o wrzuconym biegu i prędkości, z jaką jedziemy
8. Wyświetlamy lub ukrywamy mapę ukazującą najbliższy odcinek drogi
9. Ustalamy, w jakich jednostkach gra podaje odległości. Niezależnie od tego ustawienia pilot zawsze używa systemu metrycznego

Konfigurujemy sterowanie

❶ kontroler	2-axis, 4-button joystick
ACT LABS RS Shifter ❷	wył.
❸ Force Feedback	wył.
tryb osi ❹	dwuosiowa kierownica + p
❺ strefa działania - dół	
strefa działania - góra ❻	
❼ programowanie kontrolera	

Klawiszami [↑][↓] wybieramy opcję. Klawiszami [←][→] zmieniamy ją.

1. Wybieramy kontroler (gdy do peceta podłączony jest więcej niż jeden)
2. Włączamy skrzynię biegów ACT LABS – jeśli ją mamy
3. Włączamy efekt wstrząsów
4. Ustawiamy kierownicę
5. Ustalamy, do jakiego momentu wychylenia kontrolera są ignorowane
6. Ustalamy, jakie jest największe wychylenie kontrolera
7. Przypisujemy funkcje kontrolerom

Zdobywamy informacje

- specyfikacje samochodów
- przegląd tras
- najlepsze czasy
- najlepsze wyniki

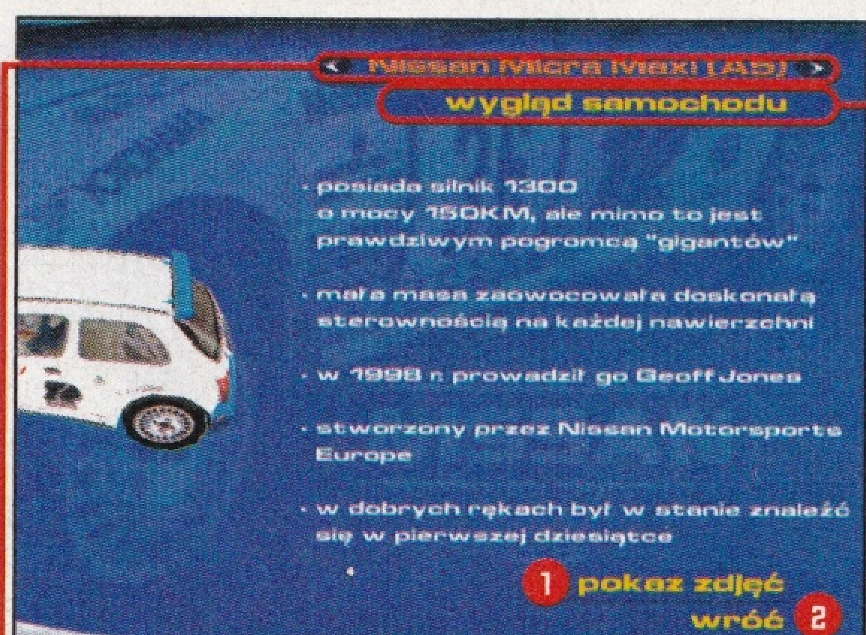
Strzałkami [↑][↓] wybieramy interesującą nas pozycję i wciskamy Enter.

Dodatkowe kontrolery

W grze Rally Championship sterujemy za pomocą klawiatury, ale jeśli chcemy, dołączamy do peceta dodatkowe kontrolery – dżojstik lub kierownicę.

Gdy sterujemy samochodem za pomocą dżojstika, wychylamy drążek z różną siłą. Dzięki temu płynniej skręcamy i łatwiej dodajemy gazu. Niestety gdy sterujemy dżojstikiem, trudno nam dodawać gazu na zakręcie lub hamować i jednocześnie skręcać. Dlatego w Rally Championship najwygodniej się jeździ korzystając z kierownicy z pedałami przeznaczonej do symulatorów wyścigów samochodowych.

Opisy samochodów



Między paskami przechodzimy, naciskając [↑] lub [↓]. Na pasku ● widzimy markę oglądanego samochodu. Zmieniamy go, naciskając [←] lub [→]. Potem wybieramy typ informacji o samochodzie ● i naciskamy [←] lub [→]:

- **wygląd samochodu** – oglądamy trójwymiarowy model samochodu
- **silnik** – informacje o silniku
- **dane techniczne** – opis samochodu
- **wymiary** – dokładny rozmiar auta

Najeżdżamy na pasek ❶ i wciskamy Enter, aby obejrzeć zdjęcia auta. Wybieramy ❷ i naciskamy Enter, aby wyjść z menu.

Najlepsze wyniki

1	Dave Barton	50
2	Jake Porter	49
3	Jake Porter	48
4	Jane Ash	47
5	Karl Morton	46
6	Dan Cartright	45
7	Clifford Draper	44
8	Dan Cartright	43

Oglądamy pierwszą dziesiątkę rajdowców w wybranych wyścigach.

Ustawiamy kursor na pasku ● i zmieniamy listy rankingowe, naciskając [←] lub [→].

By wrócić do poprzedniego menu, wybieramy [wróć] i naciskamy Enter.

Zapoznajemy się z etapami

Klawiszami [↑] i [↓] przemieszczamy kursor ● pomiędzy paskami. Opcje w paskach zmieniamy klawiszami [←] lub [→].

1. Wybieramy, jaki typ gry nas interesuje. W grze zręcznościowej jeździmy tymi samymi trasami, ale w drugą stronę



2. Wybieramy rajd, którego trasy zamierzamy przeglądać
3. Wybieramy daną trasę
4. Wracamy do poprzedniego menu, wciskając klawisz Enter

Lista rekordów

Poznajemy najlepsze czasy zawodników na wskazanych trasach. Klawiszami [↑] i [↓] przemieszczamy kursor między paskami. Opcje w paskach zmieniamy, wciskając [←] i [→].

1. Zmieniamy tryb gry na zręcznościowy lub zwykły
2. Przełączamy i oglądamy wyniki uzyskane w próbach czasowych
3. Wybieramy rajd lub numer gry zręcznościowej
4. Wybieramy etap
5. Wracamy do poprzedniego menu (naciskamy Enter)

gra zręcznościowa ❶
próba czasowa ❷
gra zręcznościowa nr 1 ❸
etap 1/6: Port Soderick ❹

1	Gavin Stewart	08:10.31	
2	Juan Bustamante	08:11.70	+00:01.39
3	Yip Wong	08:13.09	+00:02.78
4	Billy Atkins	08:14.48	+00:04.17
5	Paul Lumby	08:15.87	+00:05.56
6	Sarah Lewington	08:17.26	+00:06.95
7	Dana Meyers	08:18.65	+00:08.34
8	Tom Seymour	08:20.04	+00:09.73
9	Kurt Schaffer	08:21.43	+00:11.12
10	Guy Moss	08:22.82	+00:12.51

największa prędkość: Terry Young 167.0km/h
różnica czasu
wróć ❺

Zmieniamy ustawienia dźwięku

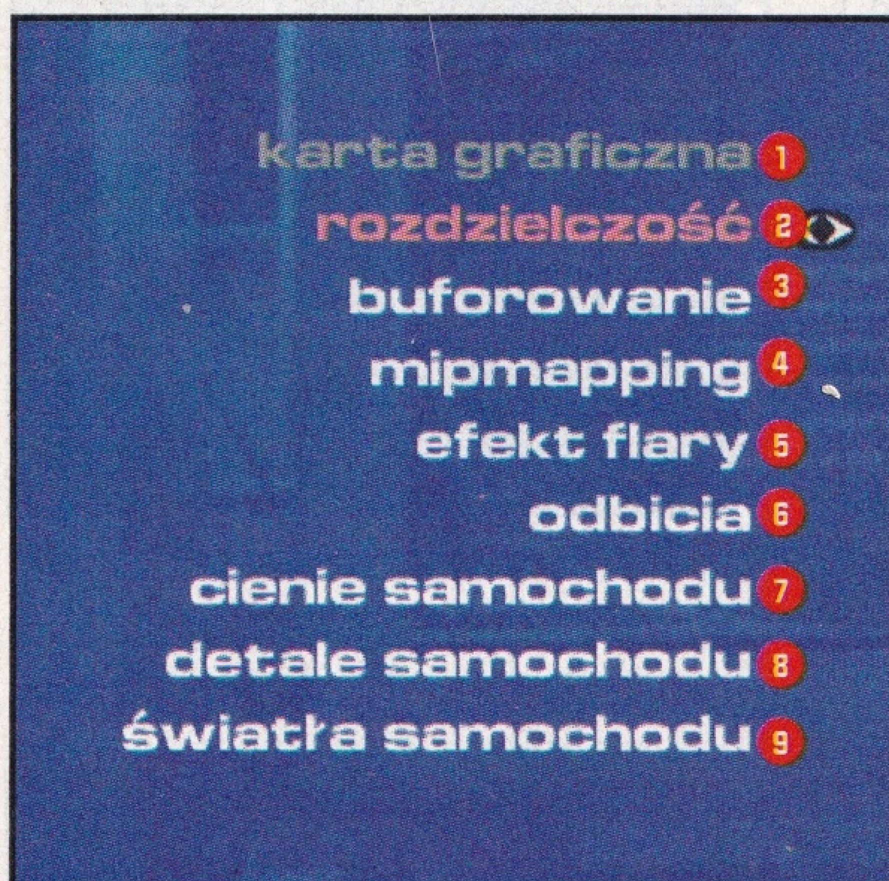


By zmienić opcję, przesuwamy na nią kursor klawiszami [↑] i [↓] i wciskamy [←] lub [→].

1. Zmieniamy ogólną głośność dźwięku
2. Ustalamy głośność muzyki w menu
3. Ustalamy, z jaką głośnością gra muzyka podczas jazdy
4. Ustalamy, z jaką głośnością odtwarzane są efekty dźwiękowe w menu
5. Ustalamy, z jaką głośnością odtwarzane są efekty dźwiękowe na trasie
6. Ustalamy, jak głośno mówi narrator w menu
7. Ustalamy, jak głośno mówi pilot
8. Ustalamy, jak głośno pracuje silnik
9. Włączamy i wyłączamy muzykę
10. Przechodzimy do zaawansowanych ustawień dźwięku

Zmieniamy ustawienia grafiki

W tym menu ustawiamy jakość grafiki. Aby zmienić którąś z opcji, wybieramy ją, używając klawiszy [↑] i [↓], a następnie przestawiamy za pomocą klawiszy strzałek [←] i [→].



1. Gdy mamy w pececie starą kartę graficzną i oprócz niej akcelerator grafiki 3D, tu ustawiamy, która karta jest używana
2. Wyższa rozdzielczość wymaga większej mocy obliczeniowej, ale zapewnia bardziej szczegółową grafikę
3. Ta opcja przyspiesza grę na kartach z 32 MB RAM
4. Dzięki mipmappingowi wygładzamy grafikę. Aby zmiany powyższych ustawień zadziałały, klikamy na **wybierz nowy tryb**.

Kolejne opcje wyłączamy, gdy chcemy przyśpieszyć grę

5. Efekt flary tworzy kręgi świetlne, gdy jedziemy w stronę słońca
6. Ustalamy, czy obiekty w grze odbijają światło
7. Ustalamy, czy samochody rzucają cień
8. Ustalamy, czy widzimy wnętrze samochodu
9. Ustalamy, czy widzimy światło rzucane przez inne samochody mijane na drodze

Naprawiamy samochód i przygotowujemy go do drogi





W rajdach składających się z wielu etapów co pewien czas korzystamy z usług warsztatu. Zasada ta nie dotyczy gry zręcznościowej, gdzie wszystkie naprawy są wykonywane automatycznie, a ustawienia wozu zostają nam narzucone i zależą od typu drogi.

Każda naprawa samochodu wymaga czasu. W lewym górnym rogu program podaje, ile minut mamy na dokonanie napraw w samochodzie (1). W prawym górnym rogu widzimy, ile czasu pozostało po wykonaniu zaplanowanych poniżej czynności (2).

Obok uszkodzonych elementów widzimy, ile czasu potrzeba, aby je naprawić (3).

Aby naprawić uszkodzony element, wybieramy go, używając strzałek [←][↑][→][↓], po czym naciskamy klawisz Enter. Wybrana część zostaje podświetlona na zielono (4). Jeśli chcemy, w dowolnej chwili rezygnujemy z naprawy. W tym celu podświetlamy wybrany element, a następnie naciskamy klawisz Enter.

Gdy kończy się czas na naprawy, element zostaje podświetlony na czerwono (5) i do naszego wyniku doliczane są karne sekundy (6). Skrzynię biegów (7) i opony (8) wymieniamy na nowe, dostosowując wybór do trasy. Zmieniając skrzynię biegów, wyznaczamy przyśpieszenie samochodu i jego maksymalną szybkość.

W strefie ustawień (9) zmieniamy parametry auta. Przechodzimy do opcji i wciskamy Enter. Klawiszami [←] i [→] wprowadzamy zmiany, które zatwierdzamy Enterem.

W razie potrzeby zapisujemy nasze ustawienia (10), aby potem je odczytać (11). Kiedy tylko chcemy, podglądamy trasę (12), aby zorientować się, jakie opony, skrzynię biegów i ustawienia powinniśmy wybrać.

U dołu widzimy pasek inspekcji (13). **Uwaga!** Jeśli pasek nie dociera do napisu Zdał, samochód nie przechodzi testu sprawności. Oznacza to, że źle dobraliśmy ustawienia wozu. Strefę opuszczamy, wybierając Dalej (14) i naciskając Enter.

Wybieramy samochód



Ekran wyboru samochodu pojawia się przed każdym wyścigiem. U góry widzimy informację (●), dla którego gracza właśnie wybieramy auto. To ważne, gdy bawimy się w kilka osób na jednym komputerze.

Na dole widzimy dwa paski. Jeden z nich pozwala wybrać model samochodu, zaś drugi – rodzaj skrzyni biegów. Przełączamy się między paskami, naciskając klawisze [↑] lub [↓].

Gdy kursor ustawiony jest na górnym pasku, naciskając [←] lub [→] zmieniamy marki samochodów (●). Na górnym pasku widzimy nazwę wybranego auta i klasę, do jakiej należy. Wyższa cyfra oznacza wyższą klasę samochodu. Powyżej widzimy modele samochodów: wybranego (●), poprzedniego, do którego przechodzimy, naciskając [←] i następnego, do którego przechodzimy, naciskając [→].

Pasek poniżej (●) pozwala wybrać rodzaj skrzyni biegów.

Skrzynia automatyczna jest zalecana dla początkujących graczy. Gdy jej używamy, ignorujemy klawisze zmiany biegów. Bieg wsteczny wrzucamy, przytrzymując dłużej klawisz hamulca.

Skrzynia półautomatyczna jest ustawiona domyślnie. Gdy jedziemy, kolejne biegi wrzucane są automatycznie. Klawiszy zmiany biegów używamy, tylko gdy ruszamy lub jedziemy wstecz. Dzięki temu zaraz po starcie rozpędzamy się szybciej, niż używając skrzyni automatycznej.

Skrzynia ręczna wymaga od kierowcy największej uwagi. Sami zmieniamy bieg na wyższy, gdy obroty silnika są duże i na niższy, gdy są za małe. Ten dodatkowy wysiłek skutkuje lepszymi przyśpieszeniami samochodu, a co za tym idzie – lepszymi wynikami na trasie. Ręcznej skrzyni biegów używają doświadczeni kierowcy. Początkujący łatwo uszkadzają silnik.

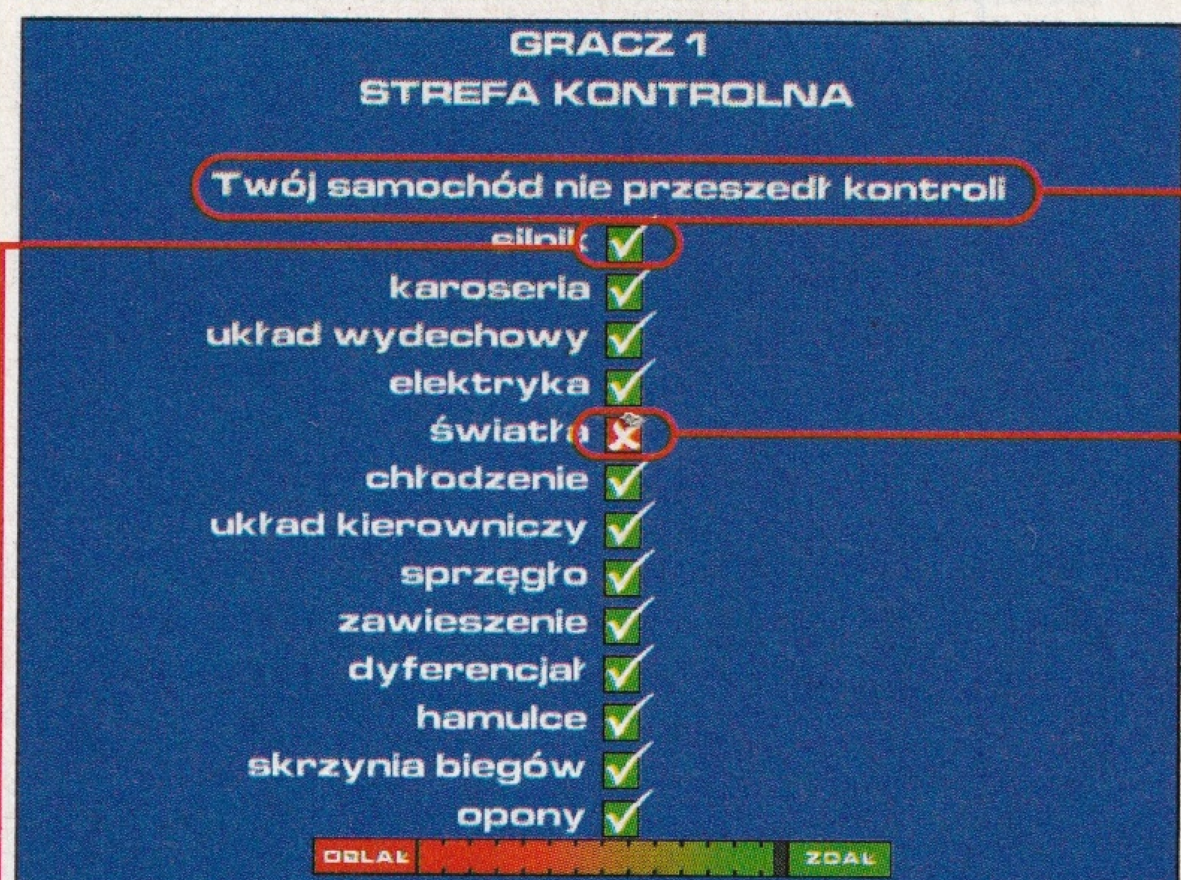
Informacje o trasie



1. Mapa trasy
2. Nazwa całego wyścigu
3. Nazwa i numer etapu
4. Godzina startu (dowiadujemy się, czy czeka nas jazda w nocy czy w dzień)
5. Długość trasy
6. Dane dotyczące nawierzchni i pogody, dzięki którym wybieramy opony
7. Opis trasy
8. Informacje o rekordach

Rally Championship

Przechodzimy inspekcję auta



Pomiędzy kolejnymi odcinkami trasy samochód poddawany jest kontroli. Niesprawne auto zostaje wycofane z wyścigu. Symbole wskazują, czy dany element przeszedł kontrolę ● czy też ją oblał ●. Wystarczy, że jedna ważna część jest zepsuta i żegnamy się z rajdem ●.

Wybieramy liczbę graczy







W Rally Championship bawimy się w kilka osób na jednym komputerze. Cztery osoby jadą jedna po drugiej tą samą trasą, lub też, co jest jeszcze ciekawsze, dwie osoby ścigają się na podzielonym ekranie.

Jeśli wybrany rodzaj rajdu pozwala na grę wieloosobową, pojawia się ekran wyboru liczby graczy. Ustalamy ją, wciskając klawisze ← i →.

Jeśli decydujemy się na zwykłą grę wieloosobową, każdy zawodnik po kolei siada przed komputerem i pokonuje wybraną trasę. Ważne, abyśmy zapamiętali kolejność graczy, bo program nie przypomina nam, kto startuje po kim. Numer gracza poznajemy jedynie po rodzaju samochodu, który widzimy na ekranie. Pamiętamy więc, jaki wóz wybraliśmy!

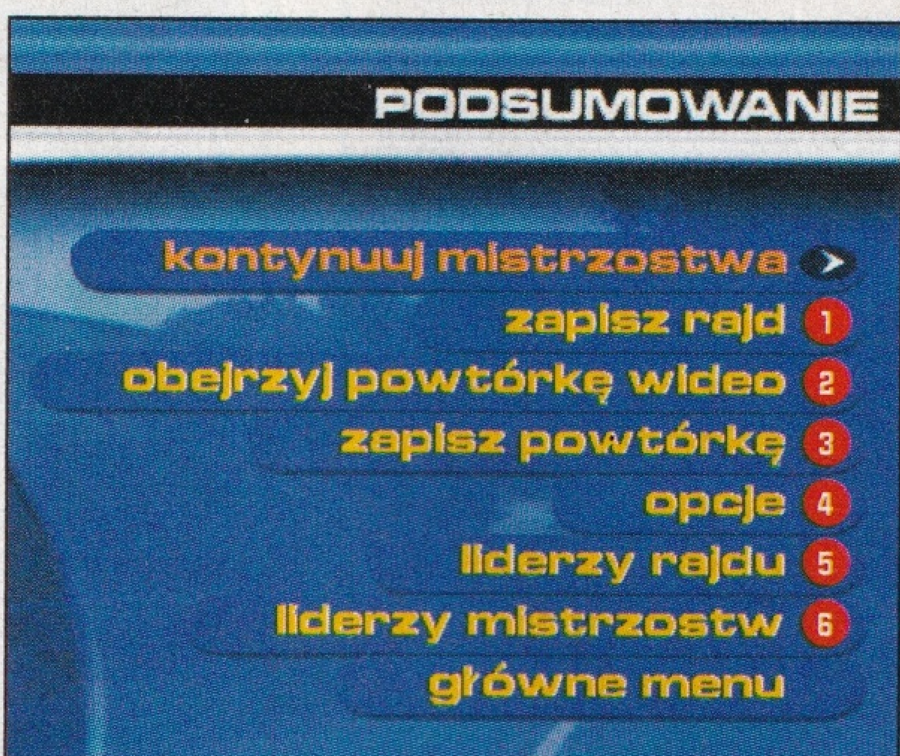
Na podzielonym ekranie gramy we dwie osoby naraz. W dwóch osobnych oknach widzimy samochody pierwszego i drugiego gracza. Klawiszem F2 zmieniamy sposób dzielenia ekranu ●.



Ruszamy na mistrzostwa

W Rally Championship startujemy w mistrzostwach dwóch klas samochodów. W wyścigach Mobil 1 biorą udział samochody klas A5, A6 i A7. Różnią się one mocą silnika. Oczywiście najłatwiej wygrać na najmocniejszych wozach klasy A7, ale jeśli jesteśmy ambitni, jeździmy słabszymi autami.

Mistrzostwa Mobil 1 dostępne są od początku gry. W tych, w których startują najsilniejsze samochody klasy A8 startujemy dopiero wówczas, gdy zwyciężamy w obu pierwszych klasach. We wszystkich wyścigach jeździmy tymi samymi drogami. Na mistrzostwa składa się osiem rajdów podzielonych na trasy.



Po wyborze wyścigu wita nas ekran z nazwą rajdu, a głos lektora opisuje wyścig. Gdy chcemy przejść dalej, wciskamy Enter. Na planie rajdu sprawdzamy, gdzie na trasie znajdują się punkty serwisowe ●. Dzięki temu ustalamy, na których odcinkach zachowujemy większą ostrożność. Zepsuty samochód bez możliwości naprawy oznacza koniec wyścigu.

Przygotowujemy auto do drogi i zaczynamy. Jeśli po ukończeniu etapu samochód jest sprawny, przechodzimy dalej.

PODSUMOWANIE
kontynuuj mistrzostwa
zapisz rajd 1
obejrzyj powtórkę wideo 2
zapisz powtórkę 3
opcje 4
liderzy rajdu 5
liderzy mistrzostw 6
główne menu

Tę planszę widzimy na koniec rajdu oraz po przejściu przez całe mistrzostwa.

1. Zapisanie rajdu jest możliwe, tylko gdy w tym miejscu na trasie jest warsztat
2. Oglądamy powtórkę z przejechanej przed chwilą trasy
3. Zapisujemy powtórkę na dysku
4. Włączamy ograniczony ekran opcji
5. Oglądamy planszę z listą najlepszych wyników w całych mistrzostwach
6. Oglądamy planszę z listą najlepszych wyników w rajdzie

Tryb zręcznościowy



Po wybraniu gry zręcznościowej ustalamy jej numer. Na początku mamy dostęp tylko do pierwszej.

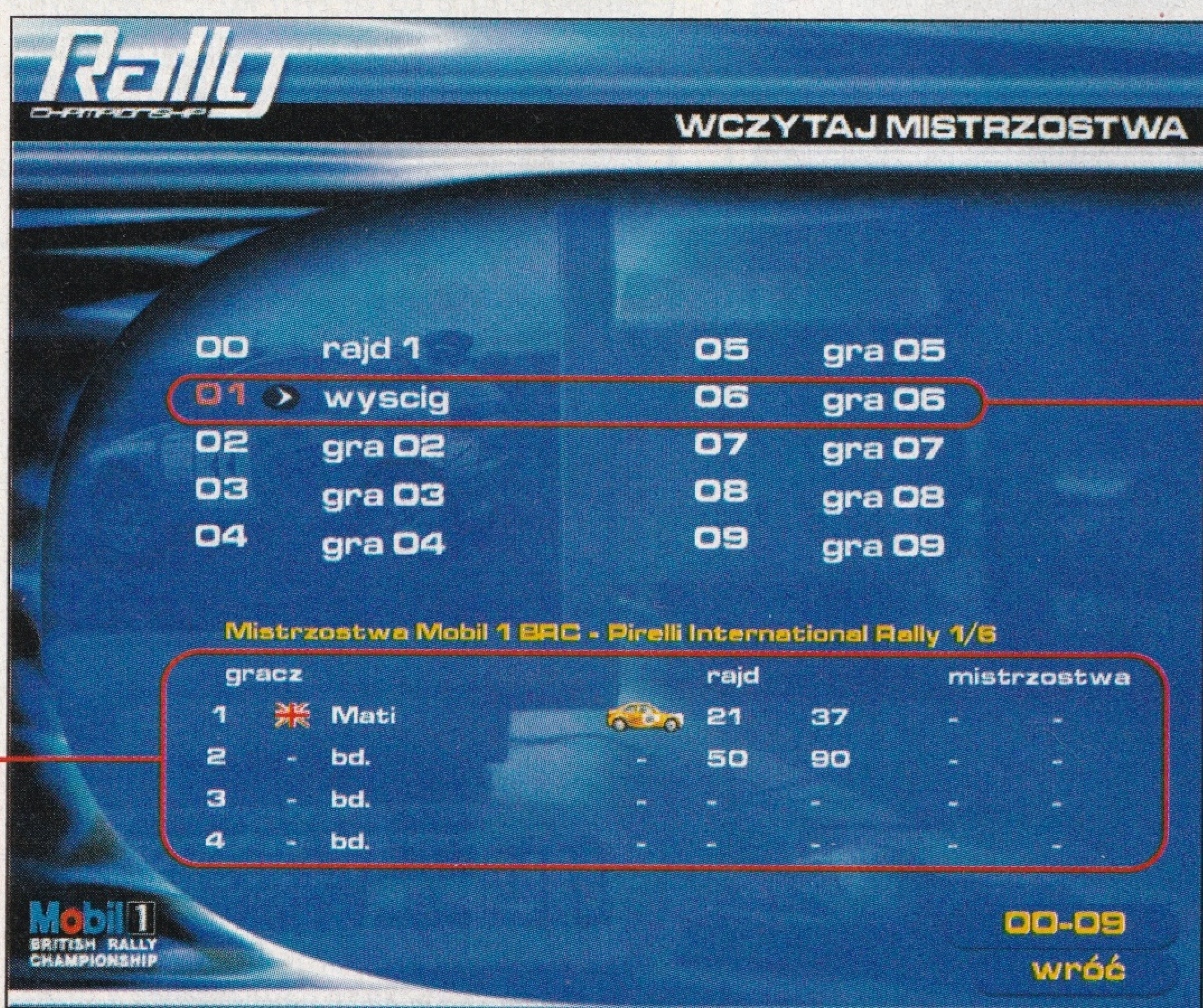


Na każdą grę składają się te same trasy co w mistrzostwach, ale pokonujemy je od tyłu. Na początku wybieramy pierwszą grę. Gdy w niej wygrywamy, otwiera się dostęp do drugiej i kolejnych. Podczas gry zręcznościowej nie martwimy się o ustawienia i naprawy. Są one wykonywane automatycznie, bez naszego udziału.



Startujemy. Na drodze jadą inne samochody ● – mijamy je lub spychamy na pobocze. Uważamy na upływający czas ● – gdy dochodzi do zera, kończymy grę. Bez przerwy kontrolujemy naszą pozycję ●. Warunki zwycięstwa są bardzo surowe. Zwyciężamy, jeśli zdobywamy pierwsze miejsce we wszystkich etapach wyścigu.

Wczytujemy i zapisujemy grę



Z głównego menu przechodzimy do ekranu wczytywania mistrzostw. U góry wybieramy, który zapis mistrzostw chcemy odczytać ●. U dołu pojawiają się informacje o nim ●. Naciskamy Enter, aby wczytać grę.

Pojedyncze etapy





W trybach Pojedynczy rajd i Próba czasowa wybieramy dowolny etap z dowolnych mistrzostw. To świetny trening. Próba czasowa ma tę przewagę nad pojedynczym rajdem, że nasz wynik jest zapamiętywany.

Odczytujemy informacje podawane w czasie jazdy



Ekran podczas zwykłych rajdów

1. Pozycja, jaką zajmujemy w wyścigu. Wynik aktualizowany jest po przejechaniu punktu kontrolnego, dlatego na początku w ogóle nie jest wyświetlany
2. Zegar pokazuje nam, jak długo trwa jazda
3. Ten długi pasek symbolizuje trasę
4. Strzałka wskazuje, jaki etap trasy pokonujemy. Znajdujemy się w punkcie, który wskazuje jej czubek
5. Trasa podzielona jest na części. Po przejechaniu każdego fragmentu mierzony jest nasz czas i aktualizowana pozycja względem konkurencji. Im więcej widzimy punktów kontrolnych, tym dłuższą trasę mamy do przejechania
6. Fragment trasy oznaczony na zielono oznacza, że na tym odcinku poprawiliśmy naszą pozycję
7. Fragment trasy oznaczony na czerwono oznacza, że na tym odcinku nie udało nam się poprawić pozycji w wyścigu
8. Tu widzimy informację, o ile później dojechał na punkt kontrolny samochód zajmujący następne miejsce
9. Informacja, o ile wcześniej był na punkcie kontrolnym samochód zajmujący miejsce przed nami
10. Dzięki minimapie wiemy, jak wygląda odcinek trasy położony bezpośrednio przed nami
11. Obrotomierz jest bardzo ważny, gdy używamy ręcznej skrzyni biegów. Pilnujemy, by silnik pracował w górnym zakresie obrotów, ale gdy liczba obrotów osiąga wartość zaznaczoną na czerwono, zmieniamy bieg na wyższy. Utrzymywanie silnika na zbyt wysokich obrotach przez długi czas powoduje jego awarię
12. Szybkość, z jaką jedziemy
13. Numer wrzuconego biegu

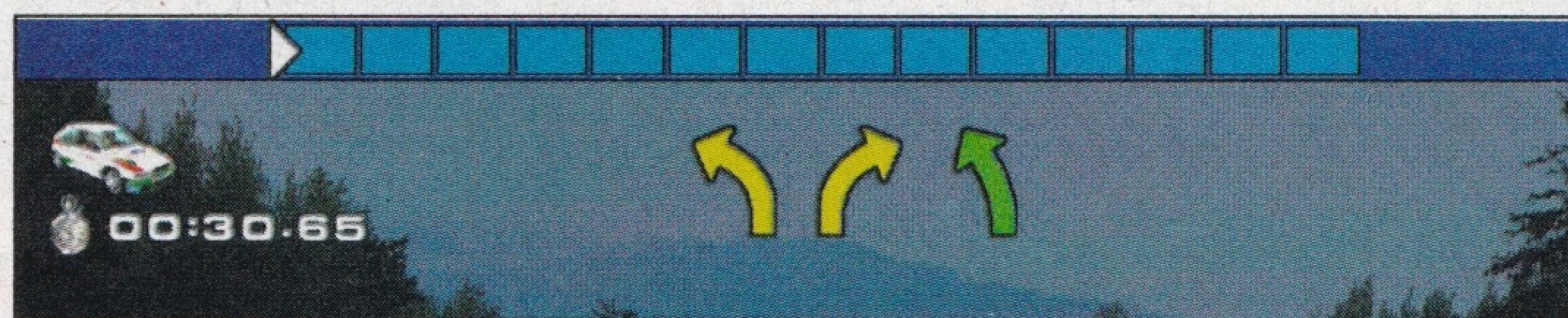


Ekran podczas gry zręcznościowej

1. Pozycja, jaką zajmujemy w wyścigu – poprawiamy ją, gdy wyprzedzamy samochody innych kierowców na trasie
2. Zegar pokazuje, ile czasu mamy na dojechanie do kolejnego punktu kontrolnego, gdzie zostaną nam przyznane dodatkowe cenne sekundy
3. Strzałka wskazuje, na jakim etapie trasy się znajdujemy
4. Po dojechaniu do punktu kontrolnego dostajemy dodatkowy czas
5. Nasza przewaga nad samochodem jadącym za nami
6. Przewaga samochodu jadącego przed nami
7. Lusterko wsteczne pokazuje trasę za nami

Słuchamy podpowiedzi pilota

By zwyciężać w Rally Championship, uczymy się trasy na pamięć. Mimo to słuchamy siedzącego koło nas pilota, który informuje o kolejnych zakrętach, podaje też informacje o niebezpieczeństwach na trasie.



Informacje przekazywane są w formie graficznej i słownej. Na ekranie widzimy strzałki, które opisują najbliższe zakręty. Wygięcie strzałki wskazuje, jak ostry zakręt jest przed nami. Nie ograniczamy się jednak tylko do patrzenia. Uważnie słuchamy, co mówi nasz pilot, bo przekazuje dużo ważnych informacji. Oto sposób, w jaki są podawane:

Prawo/lewo 1, 2, 3, 4 lub 5	zakręt we wskazanym kierunku, liczba wskazuje, jak ostry. Na przykład **lewo 1** to lekki zakręt w lewo, zaś **prawo 5** ostrzega przed ostrym zakrętem w prawo
Kwadratowy lewo/prawo	zakręt o 90 stopni (kąt prosty)
Nawrót w lewo/prawo	zakręt pod kątem większym niż 90 stopni
Ostry nawrót w lewo/prawo	zakręt o 180 stopni (kierujemy się w przeciwną stronę, niż dotąd jechaliśmy)
Długi lewo/prawo	w ten sposób oznaczane są długie łuki biegnące we wskazanym kierunku
Liczba (50, 100, 200 i tak dalej)	w ten sposób pilot podaje odległości (w metrach). Na przykład **100, prawo 1, 50, lewo 5** oznacza, że w odległości 100 metrów czeka nas łagodny zakręt w prawo, a 50 metrów za nim jest ostry zakręt w lewo
Szykana	następujące po sobie zakręty w przeciwnych kierunkach
Nie tnij	na tym zakręcie nie wolno nam pojechać na skróty (zjeżdżając z drogi), bo na przykład stoi tam drzewo
Kłody, siano, belki	na drodze lub obok niej leżą przeszkody
Brama	na drodze ustawiona jest wąska brama
Pod most	przejeżdżamy pod mostem
Nad most	przejeżdżamy po moście
Rów	na drodze albo obok niej jest wgłębienie
W górę	wzniesienie – przy dużej prędkości zostaniemy wyrzuceni do góry

Odwracamy samochód i wracamy na trasę



Samochód leży do góry kołami. Potrzebna jest pomoc kibiców! Nigdy ich nie widzimy, ale to właśnie dzięki nim już w chwilę później auto stoi jak należy na drodze.

Zanim kibice się orientują, że potrzebna nam pomoc, tracimy długie chwile. Aby przyśpieszyć akcję, przytrzymujemy przez trzy sekundy klawisz ustawiania samochodu na drogę, czyli klawisz [ ] dla gracza pierwszego lub [4] na klawiaturze numerycznej dla drugiego. Klawisz wciskamy jak najszybciej, gdy tylko orientujemy się, że na pewno nie unikniemy dachowania.

Wywrotka nie jest jedyną sytuacją, w której korzystamy z pomocy kibiców. Czynimy to również wtedy, gdy znaleźliśmy się w wodzie albo w głębokim rowie. Czasem warto też zawołać kibiców, gdy pojechaliśmy złą drogą – szybko zawracają nas wtedy na właściwą trasę.

Rally Championship

Typowe awarie auta



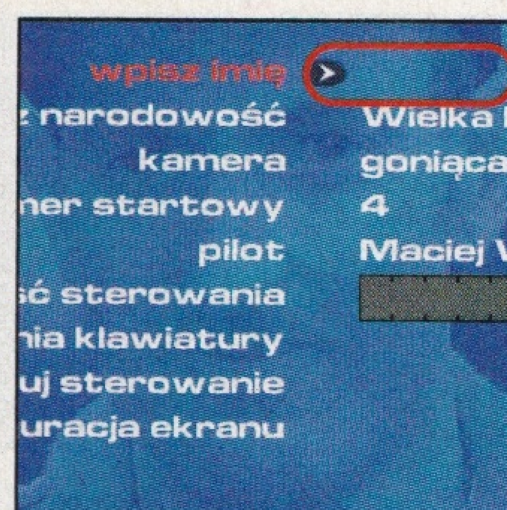
Uszkodzenie chłodnicy nie wpływa początkowo na osiągi. Jednak silnik jest niedostatecznie chłodzony. O przegrzewaniu się cieczy chłodzącej informuje specjalny komunikat ●. Puszczamy wtedy pedał gazu, bo silnikowi grozi uszkodzenie.

Awaria silnika to poważna sprawa: w miarę pogarszania się stanu silnika spod maski wydostaje się coraz więcej dymu. Zmniejsza się moc silnika, a co za tym idzie – osiągi auta. Po całkowitym zatarciu silnika samochód staje – nie kończymy wyścigu. Nie wolno nam do tego dopuścić!

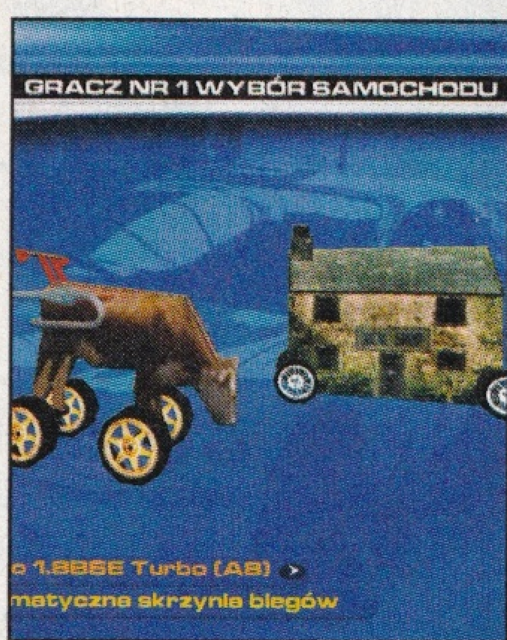
Popsute światła lub elektronika objawiają się tym, że reflektory świecą słabiej i zaczynają migotać. Nie przeszkadza to podczas jazdy w dzień, ale w nocy popsute oświetlenie eliminuje nas z wyścigu.

Awaria skrzyni biegów lub sprzęgła powoduje, że biegi zmieniają się same w najmniej pożądanej chwili.

Stosujemy tajne kody



Kody wpisujemy na ekranie danych gracza jako imię czwartego zawodnika ●. Jeśli wpisujemy je poprawnie, to po naciśnięciu Entera imię zamienia się na wpisane poprzednio.



Kto będzie szybszy: krowa czy dom? Po wpisaniu kodów do rajdów stają niezwykłe pojazdy

Kody wpisujemy jako imię czwartego gracza

kod	działanie
give me time	dodatkowy czas, gdy naciskamy [T] w strefie serwisowej
arcade unlimited	mamy dostęp do wszystkich gier zręcznościowych
world class	mamy dostęp do mistrzostw klasy A8
arcade action	niespodzianki w grze zręcznościowej
precious things	dodaje samochód dom
tree hugger	dodaje Volvo S80 z owcami
turbo challenge	samochody A8 są dostępne w próbie czasowej
spud car	dodaje samochód ziemniak
lambaaghini	dodaje samochód owcę
mooserati	dodaje samochód krowę
group b	dodaje samochód MF Turbo
max power	dodaje samochód Citroen WRC
furry dice	dodaje samochód Peugeot 309
mf hotback	dodaje samochód Toyota Corolla WRC
throw me a bone	dodaje samochód Citroen Saxo WRC

Oglądamy i montujemy relacje z rajdów





Używając strzałek, wybieramy, którą powtórkę chcemy oglądać. Naciskamy Enter, aby potwierdzić wybór.

Po chwili wita nas ekran wyświetlania powtórki. Jest tu zestaw narzędzi, dzięki którym nie tylko oglądamy film z jazdy, ale również wycinamy i przestawiamy wybrane sceny. Wybieramy opcje klawiszami.

Przy montażu filmu używamy wskaźników startu i początku. Za ich pomocą zaznaczamy fragment filmu, który chcemy przenieść lub usunąć.

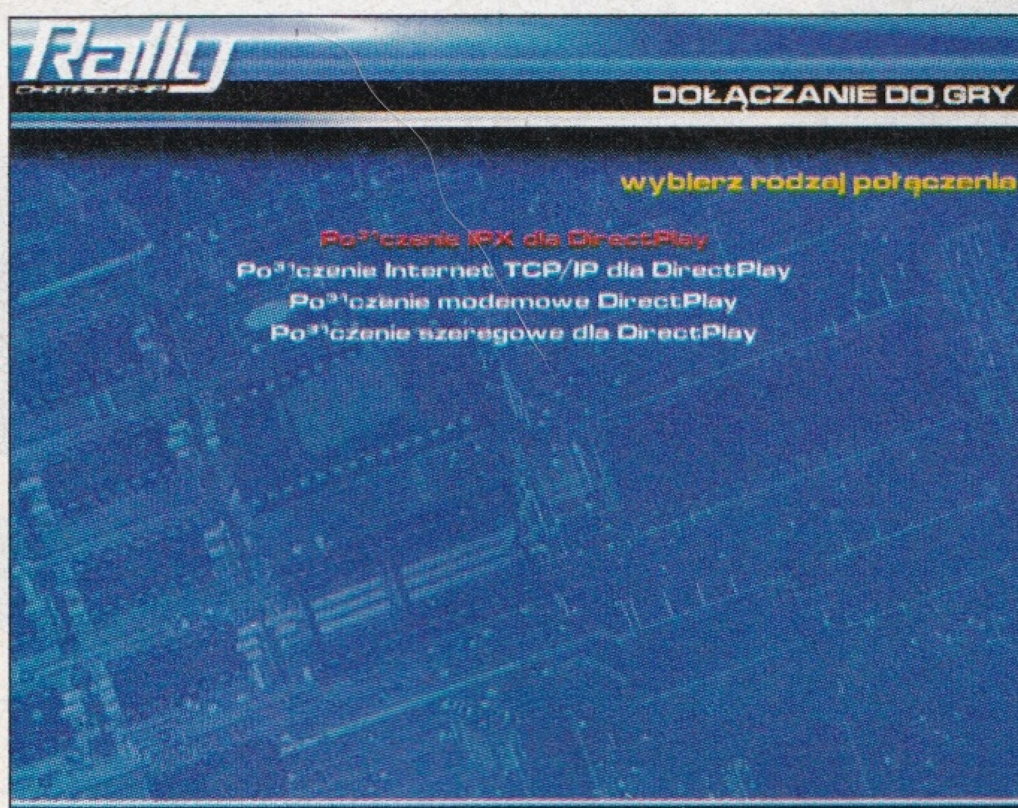
1. Przechodzimy na początek filmu
2. Przechodzimy do pozycji oznaczonej wskaźnikiem startu
3. Ustawiamy wskaźnik startu tam, gdzie się znajdujemy. Program nie pozwala ustawić wskaźnika startu za wskaźnikiem końca
4. Cofamy film o 10 sekund
5. Cofamy film o sekundę
6. Cofamy film o jedną klatkę
7. Odtwarzamy film
8. Przesuwamy film o jedną klatkę do przodu
9. Przesuwamy film o sekundę do przodu
10. Przesuwamy film o 10 sekund do przodu
11. Ustawiamy wskaźnik końca tam, gdzie się znajdujemy. Program nie pozwala postawić znacznika końca przed wskaźnikiem startu
12. Przechodzimy do pozycji oznaczonej wskaźnikiem końca
13. Przechodzimy na koniec filmu
14. Wybieramy kamerę dla gracza 1. Aby tego dokonać, naciskamy Enter – ikona podświetla się na czerwono. Wciskamy [←] lub [→], aby wybrać interesujące nas ujęcie i ponownie wciskamy Enter
15. Ukrywamy i wyświetlamy informacje o graczu 1
16. Ustalamy, w jaki sposób dzielony jest ekran. Opcja staje się dostępna, gdy oglądamy powtórkę gry na podzielonym ekranie
17. Zmieniamy prędkość, z jaką odtwarzany jest film
18. Usuwamy z filmu i wsadzamy do schowka fragment znajdujący się pomiędzy wskaźnikiem startu a wskaźnikiem końca
19. W miejscu nagrania, w którym się znajdujemy w tej chwili, wstawiamy zawartość schowka
20. Cofamy ostatnią operację
21. Wczytujemy nagranie
22. Zapisujemy nagranie
23. Zapisujemy nagranie pod nową nazwą
24. Zapisujemy zawartość ekranu do pliku graficznego. Plik znajduje się w folderze z grą w podkatalogu: **savedata/snapshot**.
25. Ukrywamy i pokazujemy informacje o graczu 2
26. Wybieramy kamerę dla gracza 2. Aby tego dokonać, naciskamy Enter – ikona zapala się na czerwono. Używamy [←] lub [→]



Gramy w sieci



Decydujemy, który z komputerów w sieci będzie serwerem – powinien zostać nim najszybszy pecet. Na tym komputerze wybieramy opcję gry sieciowej i rozpoczęcie nowej gry.



Wybieramy rodzaj połączenia odpowiedni do naszej sieci. Wszyscy gracze wybierają ten sam.



Przechodzimy do ekranu zarządzania sesją. U góry widzimy listę przyłączonych graczy ❶. Komunikujemy się z pozostałymi ❷. Wybieramy etap ❸ (tylko ten, kto rozpoczął grę, ma taką opcję). Wybieramy samochód ❹ i zaznaczamy, że jesteśmy gotowi ❺. Czekamy na pozostałych graczy.



Pozostali gracze wybierają opcję przyłączenia się do gry. Wyświetla się lista rozpoczętych gier (w tym wypadku dostępna jest tylko jedna) ●. Potem przechodzą do ekranu zarządzania sesją, na którym wybierają samochód, po czym zaznaczają, że są gotowi. Gdy wszyscy gracze zgłaszają gotowość, zaczyna się wyścig.

PRZEWODNIK

Zaczynamy jazdę



1 Początek wyścigu. Słyszymy odliczanie. Wstrzymujemy się do momentu, gdy pada słowo start. Jeśli się pośpieszyliśmy, zostajemy wycofani na linię startu i sędziowie doliczają nam dziesięć sekund kary. Tego ograniczenia nie ma w grze zręcznościowej, w której po prostu nie da się ruszyć przed startem. Jeśli używamy skrzyni automatycznej, wystarczy, że naciskamy pedał gazu. Jeśli ręcznej – wrzucamy pierwszy bieg, naciskając [A] dla gracza 1 lub [ ] dla gracza 2. **Uwaga:** Przed wrzuceniem biegu przytrzymujemy gaz, tak, aby osiągnąć wysokie obroty ●. Dzięki temu samochód szybko startuje.



2 Jeśli korzystamy z ręcznej skrzyni biegów, uważnie patrzymy na obrotomierz. Gdy strzałka zbliża się do górnej granicy ●, wrzucamy następny bieg. W przeciwnym razie zepsujemy silnik.



3 Z ręczną skrzynią biegów również sami zmieniamy bieg na niższy, gdy obroty są zbyt niskie ●. Jeśli tego nie robimy, samochód ma bardzo słabe przyśpieszenie i nie mamy szans na wygraną.



4 Uważamy, co mówi i pokazuje nasz pilot ●. Jeśli zapowiada ostry zakręt, zwalniamy. Długie proste to okazja do jazdy na pełnym gazie.



5 Trzymamy się drogi! Poza nią auto zwalnia, a do tego łatwo tracimy nad nim panowanie. Skracamy drogę tylko na niektórych zakrętach.



6 Jedziemy ostrożnie. Na zakrętach uważamy na wzniesienia, na których łatwo wybić samochód. Koziołki zwykle kończą się dachowaniem, przez które tracimy ogromną ilość czasu i poważnie niszczymy pojazd. Uważamy, aby nie skończyć wyścigu przed metą!



7 Gdy nasza prędkość jest niewielka, zakręty pokonujemy po wewnętrznej ❶. W ten sposób mamy krótszą drogę do przejechania. Gdy jedziemy szybko, zakręty pokonujemy, zaczynając z zewnątrz ❷ ku wewnętrznej. Wtedy zaczynamy skręcać, zanim jeszcze rozpoczyna się właściwy zakręt.

Emperor
Battle for Dune

Gra strategiczna na PC | **Walczymy o planetę Arrakis, zwaną Diuną. Jej bogactwo to przyprawa, narkotyk, który otwiera ludziom drogę do gwiazd. Kto włada Arrakis, kontroluje dostawy przyprawy – a zatem cały Wszechświat**

Test gry na stronie 16

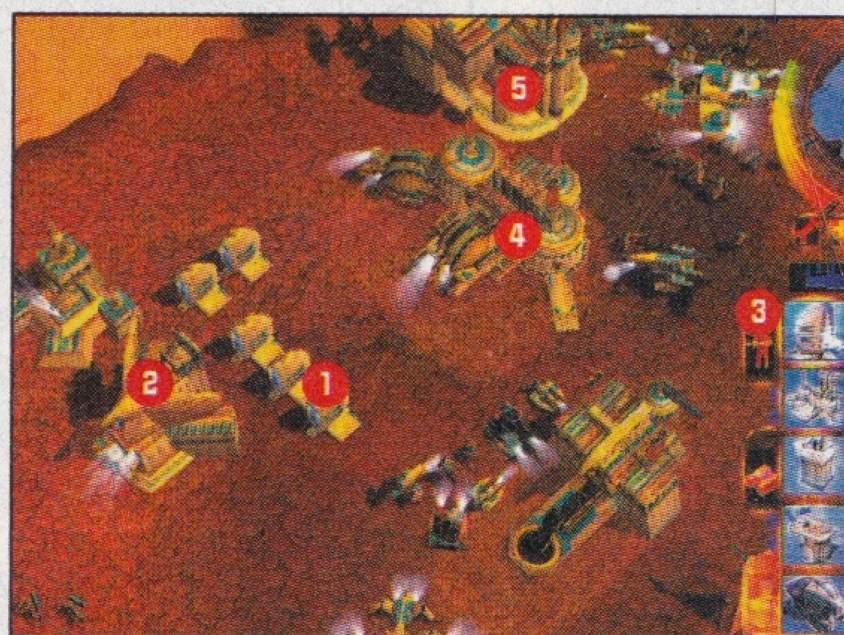
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy przebieg misji

Emperor: Battle for Dune jest grą, w której większość misji przebiega według tego samego schematu: **rozbudowujemy obronę** i **rozpoznajemy teren**, **rozbudowujemy bazę**, **zbieramy siły** i **atakujemy**. Jeśli dobrze organizujemy obronę, mamy dużo czasu na budowę odpowiednich budynków, stworzenie silnej armii i rozgromienie wroga.

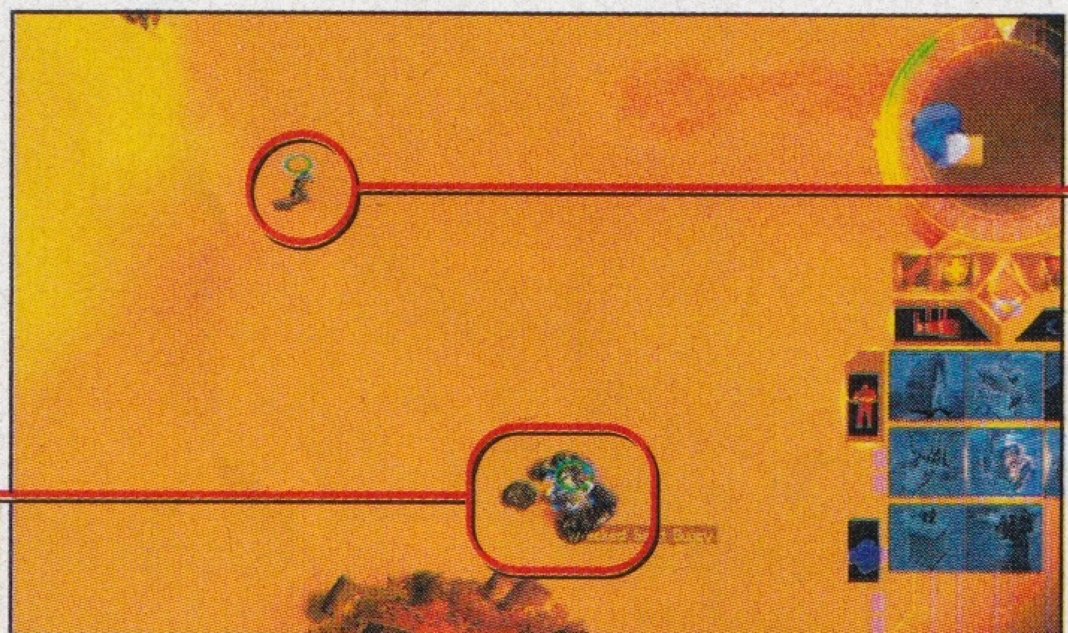


Rozbudowujemy bazę

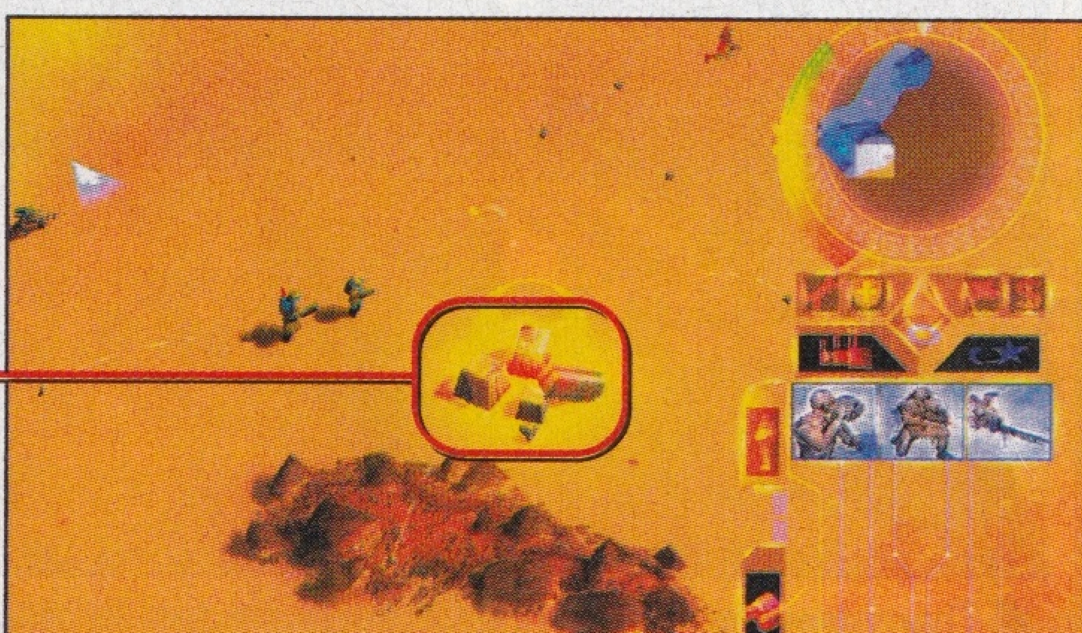


Podstawą sukcesu jest dobra rozbudowa bazy. Dzięki nowym budowlom uzyskujemy dostęp do coraz lepszych technologii i jednostek. Aby szybko stworzyć silne zaplecze, budujemy kolejno: elektrownie ❶ i koszary ❷, a następnie rozbudowujemy je ❸. Dopiero wtedy wznosimy rafinerię przyprawy ❹ i fabrykę pojazdów ❺.

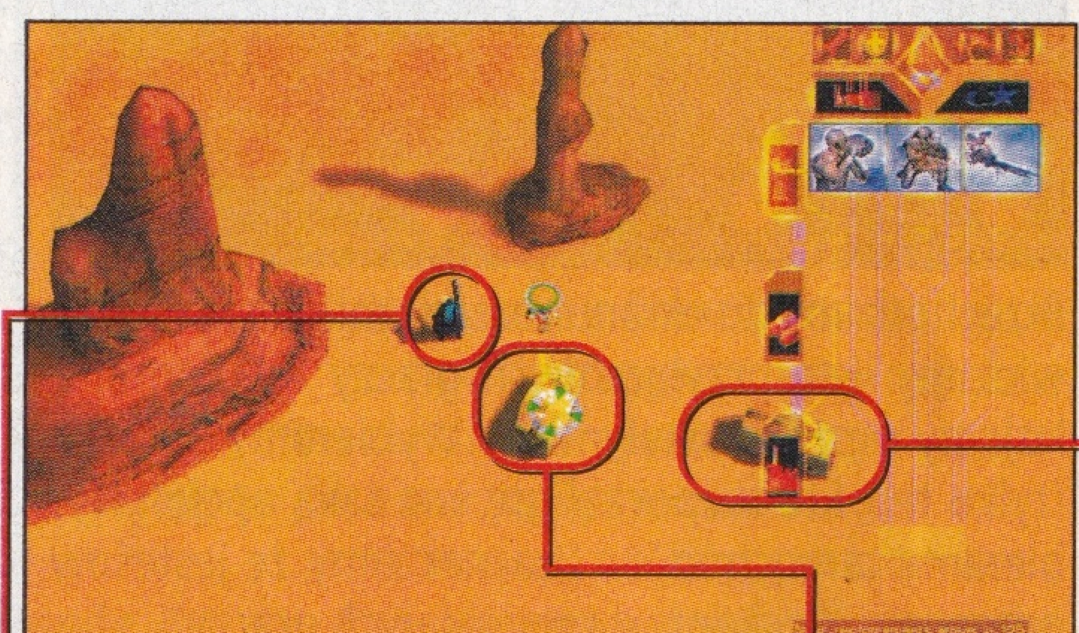
Przeprowadzamy zwiad



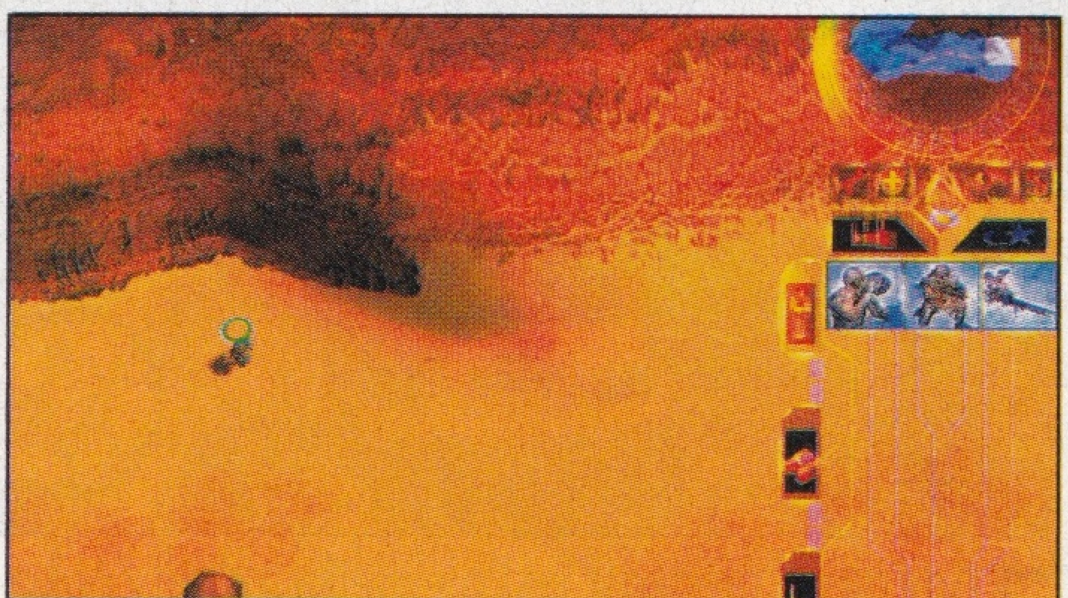
1 Najpierw szkolimy w koszarach zwiadowcę ● żołnierza niewidocznego dla przeciwnika. Wysyłamy go, by poznał okolicę, dostarczył informacji o przyprawie i oddziałach sprzymierzeńców. Właśnie znalazł wrak ●, z którego odzyskamy surowce.



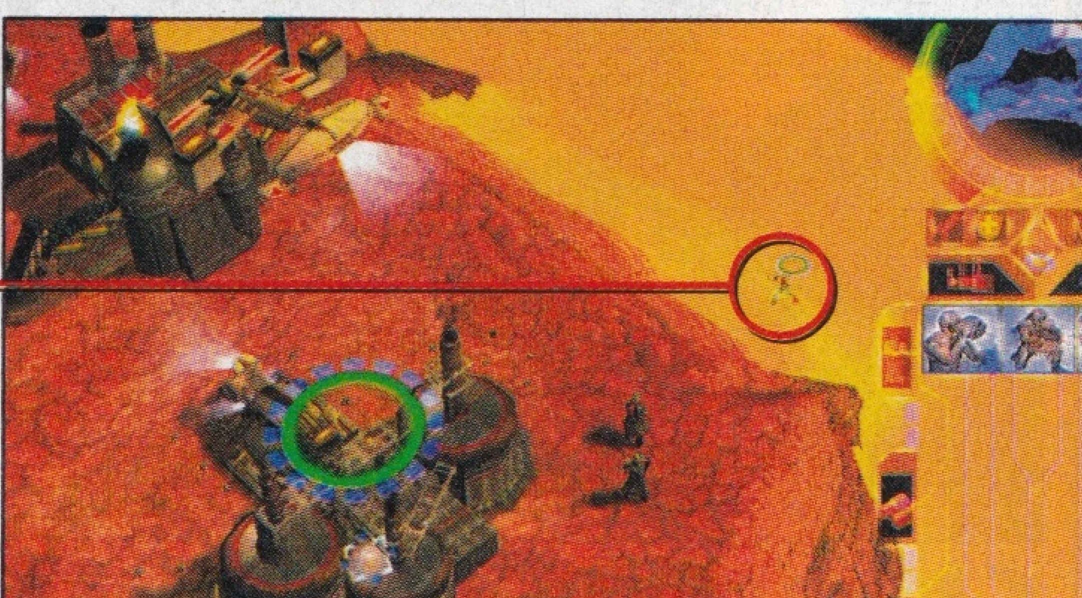
2 Teraz w to samo miejsce sprowadzamy oddział wojskowy i każemy mu ostrzelać wrak. Gdy atak zostaje zakończony, spod wraku wyłaniają się surowce ●. Gdy wprowadzamy na nie oddział, zasoby te trafiają do naszego magazynu.



3 W skrzyniach leżących na pustyni ● zwiadowca znajduje sojuszników. Teraz zamiast odkrywać kolejne skrzynie, nasz żołnierz zostaje skierowany do ważniejszych zadań. Odkryci przez niego sprzymierzeńcy ● badają kolejne pakunki ●.



4 Jeśli zwiadowca zbyt długo biegnie, staje się widoczny dla przeciwnika. By tego uniknąć, nakazujemy mu krótkie i szybkie przemarsze. Zostanie dostrzeżony jedynie wtedy, gdy oddział przeciwnika wejdzie prosto na niego.

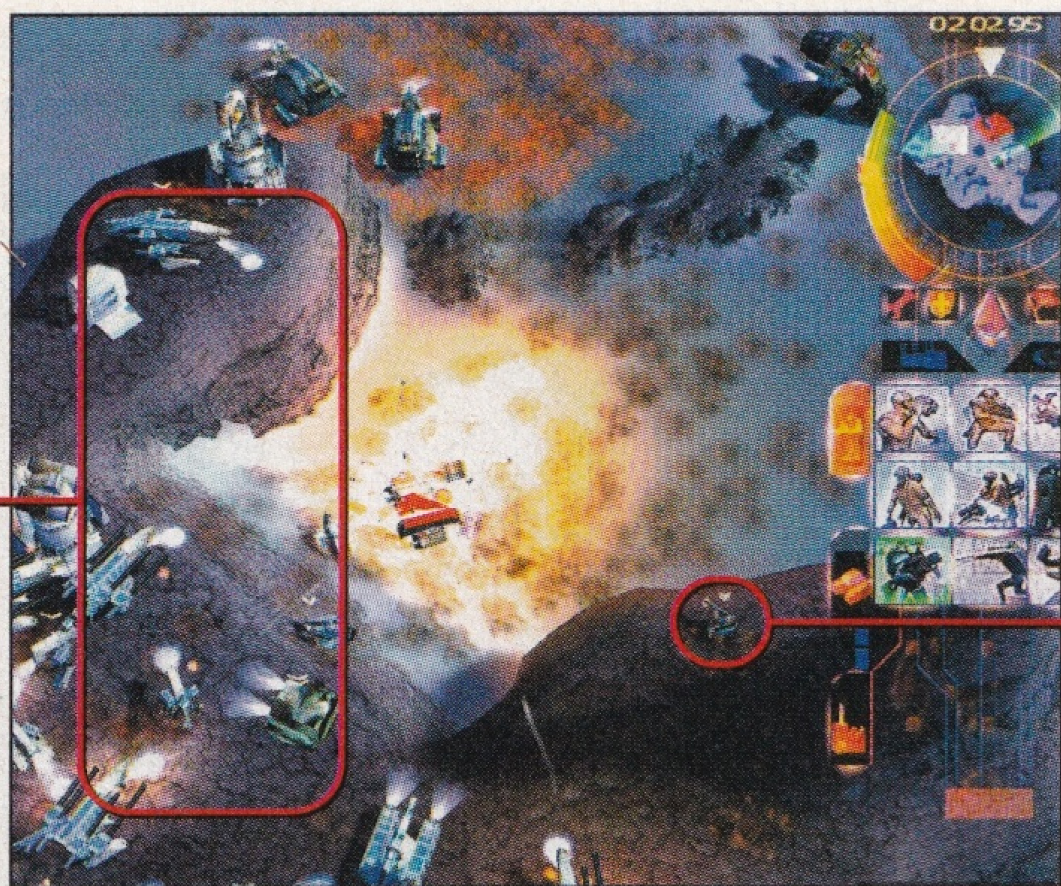


5 Każemy zwiadowcy posuwać się małymi kroczkami ● i w ten sposób ostrożnie wchodzimy do bazy przeciwnika. Dzięki temu rozpoznajemy znajdujące się w niej budowle i umocnienia oraz rozmieszczenie wojsk przeciwnika.

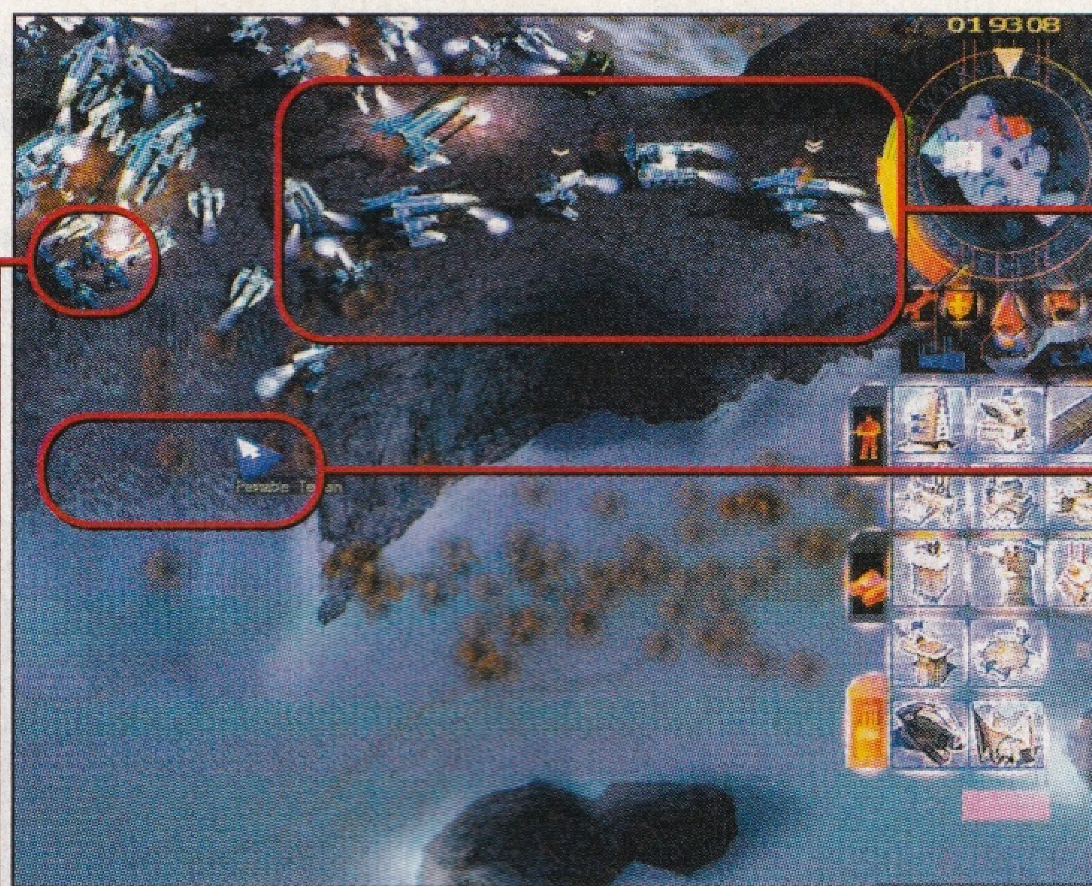


6 Szpiega ● przy fabryce ● ukrywamy, ponieważ może zostać odkryty, gdy wróg zacznie budować nowy obiekt. W bazie panuje duży ruch, dlatego na ukrycie wybieramy miejsce, gdzie przez całą bitwę nikt nie zagląda.

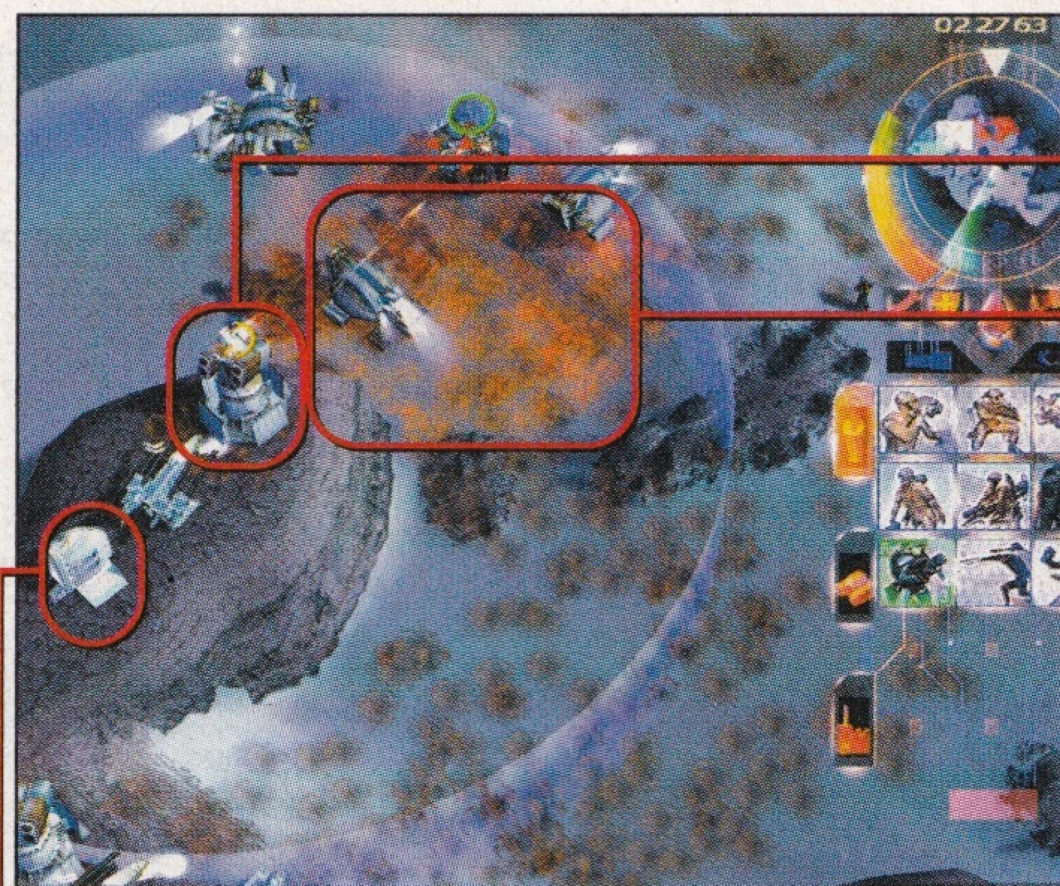
Bronimy bazy



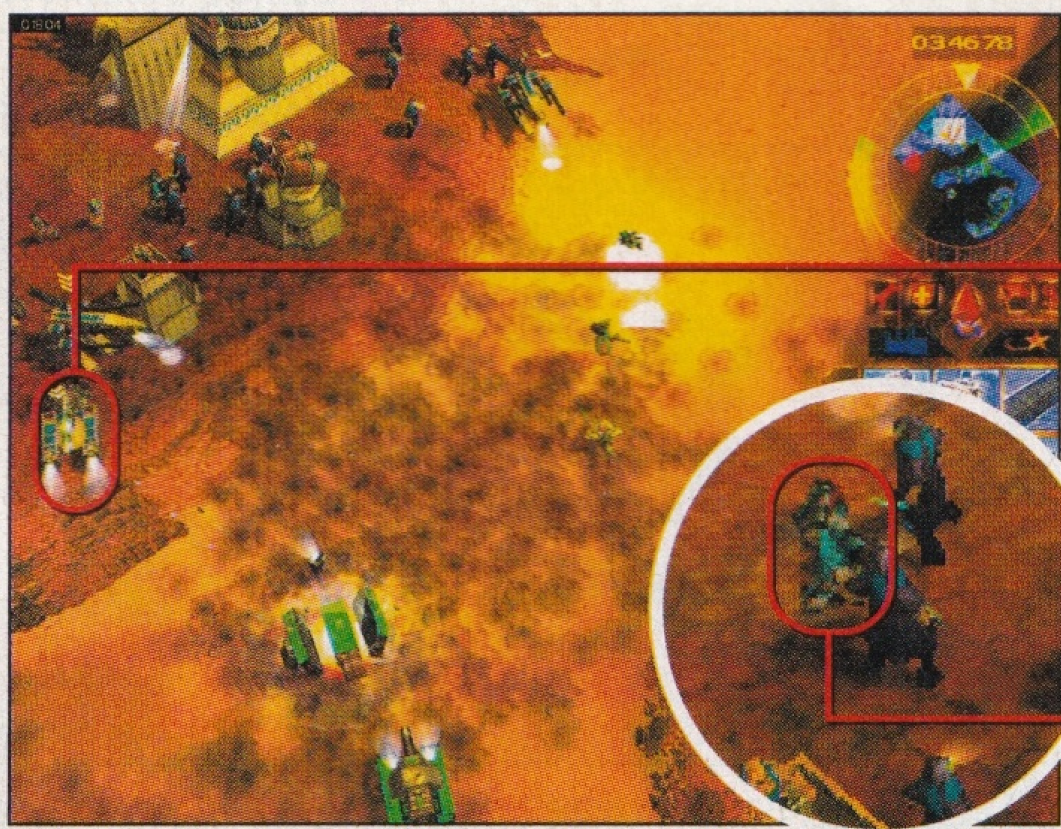
1 Baza powinna bronić się bez naszej pomocy. Sprawdzamy, skąd najczęściej przychodzą oddziały wroga i umieszczamy tam snajpera ●, likwidującego żołnierzy piechoty jednym strzałem. Nieopodal stawiamy pojazd zwiadowczy oraz kilka pojazdów artyleryjskich ●.



2 Ubezpieczamy także inne wejścia do bazy ●. Ustawiamy nasze siły tak, aby wróg, zanim dotrze do zabudowań, przechodził przez pole rażenia stojących na wzgórzu pojazdów artyleryjskich ●. Piechota stojąca u wejścia do bazy ● rzadko ma okazję wystrzelić, ale przydaje się jako ostatnia linia obrony.



3 Oprócz bazy bronimy także najbliższego pola przyprawy ●. Ponieważ nie możemy zbudować działa na cyplu górującym nad polem (za daleko od bazy), stawiamy tam najpierw tanią elektrownię ●, a obok niej działo ●. Dzięki temu działo budujemy szybciej i znacznie taniej.

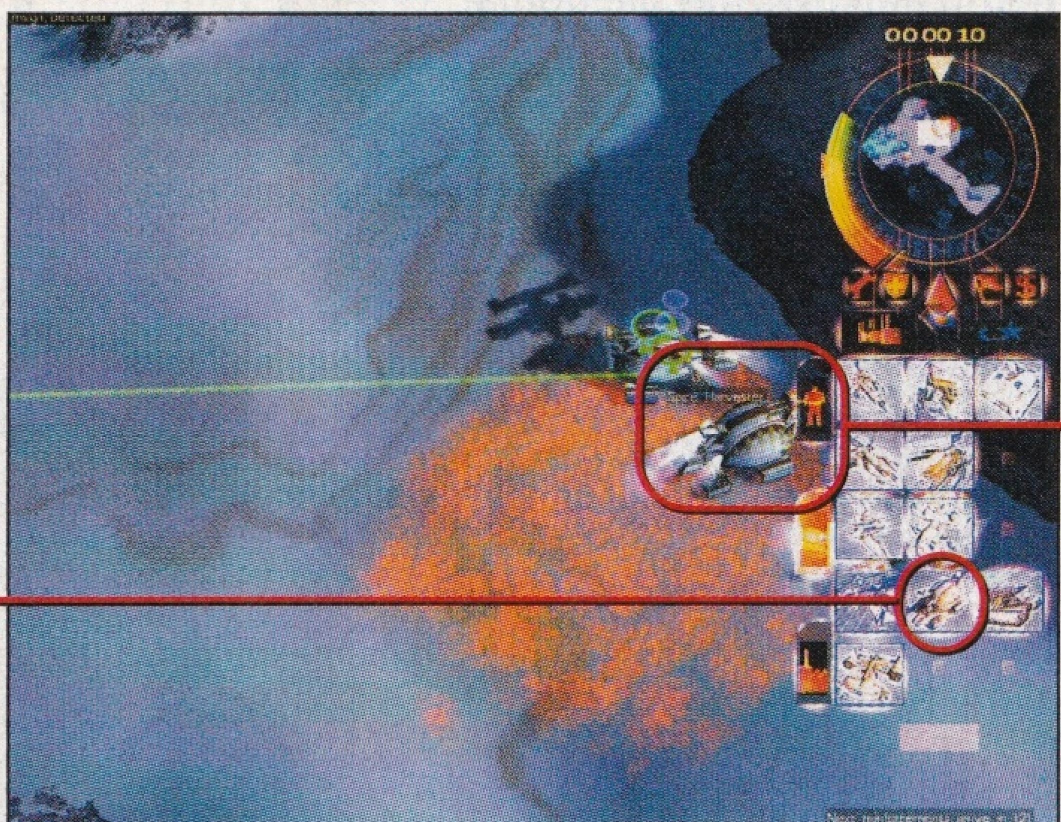


4 Jeśli nie mamy snajperów, ich role pełni piechota i wieżyczki. Jeśli używamy Sonic Tanka ●, umieszczamy go przed własną linią obrony, bo inaczej przypadkiem trafia w nasze jednostki i niszczy je. W pobliżu cały czas czuwa mechanik ●, który na miejscu naprawia uszkodzone w bitwie pojazdy.



5 Pod koniec kampanii przeciwnicy stają się sprytni i przenikają na zaplecze naszej bazy. Dlatego oprócz wojsk pilnujących drugiego wejścia wyznaczamy jednostki strzegące obiektów położonych daleko od centrum bazy. Mechanik ubezpiecza budynki na wypadek przejęcia ich przez wroga.

Uprowadzamy i niszczymy jednostki wroga



1 Skuteczną metodą walki jest uprowadzanie wrogich oddziałów i niszczenie ich. Najpierw budujemy zaawansowanego Carryalla (samolot transportowy) ● i wskazujemy mu żniwiarkę wroga ●.



2 Samolot transportowy podlatuje i przysiada na żniwiarce przeciwnika ●. Wroga maszyna jest teraz unieruchomiona, ale nasz samolot staje się łatwym celem dla oddziałów naziemnych wroga.



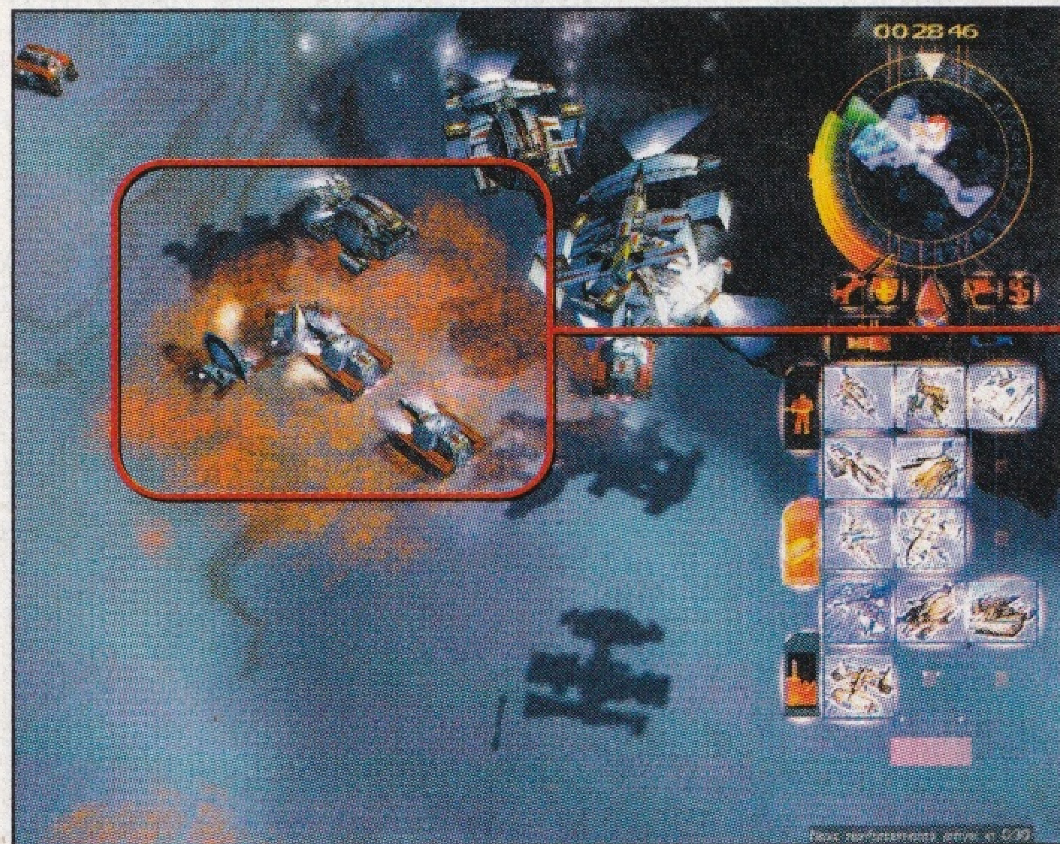
3 Szybko wskazujemy Carryallowi miejsce w naszej bazie ●. Wcześniej gromadzimy tam dużo własnych oddziałów. Zgotują one żniwiarce gorące powitanie.



4 Podczas lotu nasze wojska dysponujące bronią przeciwlotniczą ostrzeliwują żniwiarkę. Nie czynią przy tym najmniejszej szkody transportowcowi. Nie stawiamy jednak żniwiarki w pobliżu piechoty, bo naszym żołnierzom groziłoby rozjechanie.



5 Zanim transportowiec stawia żniwiarkę na ziemi, maszyna zostaje zniszczona ●. Jeśli chcemy, zamiast niszczyć żniwiarkę, budujemy zagrodę i umieszczamy tam porwaną maszynę. Przeciwnik musi zapłacić za kolejną żniwiarkę.



6 Żniwiarki kradniemy, dopóki na polu przyprawy nie pojawiają się oddziały wroga ●. Wtedy zaczajamy się i porywamy inne jednostki wroga. Postępujemy z nimi tak samo, jak wcześniej ze schwytanymi żniwiarkami.

Emperor: Battle for Dune

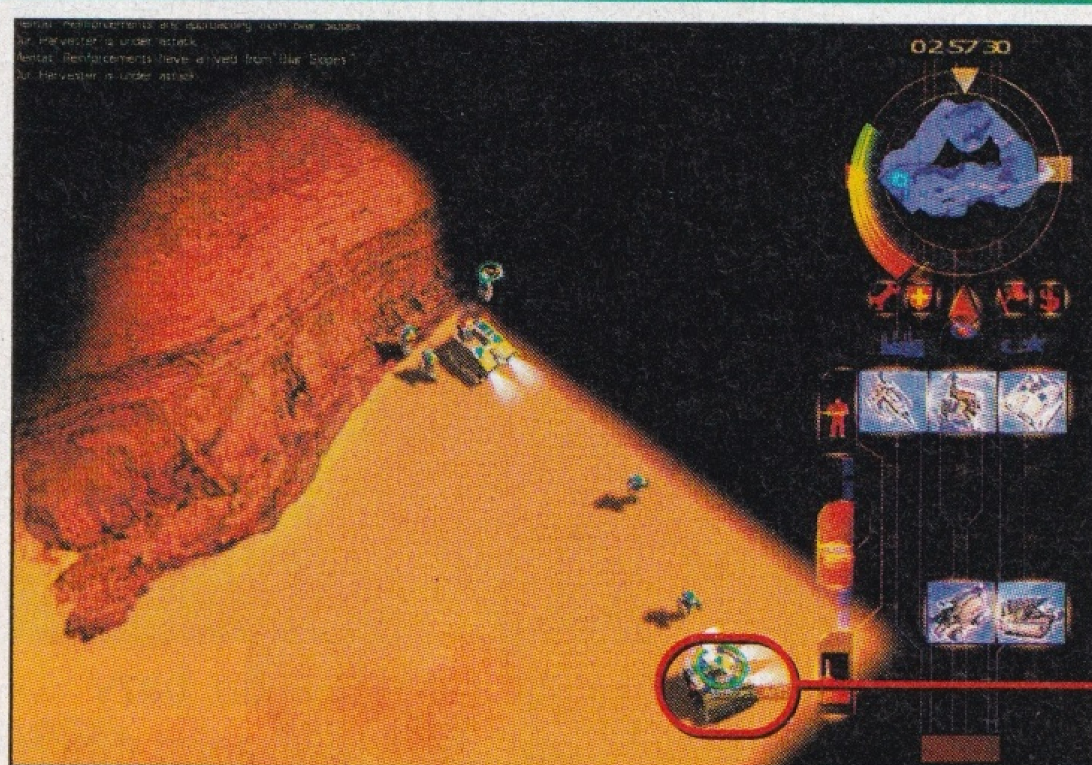
Zwyciężamy jako Atrydzi

Atrydzi to starożytny ród arystokratyczny wywodzący się z pięknej i zielonej planety Kaladan. Ich najciekawszą bronią są niewidzialne transportowce, których używamy do przewożenia dobrze wyszkolonej piechoty. Dzięki sojuszowi z Fremenami wojska Atrydów potrafią świetnie ukrywać się na polu walki.

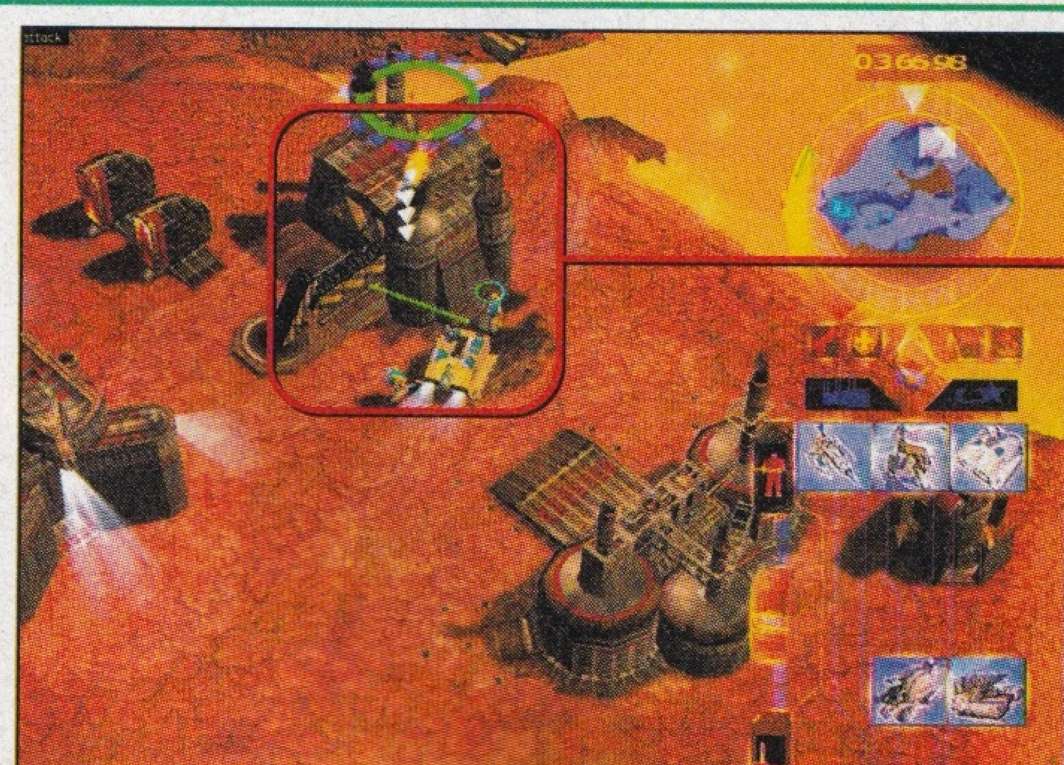
Saperzy atakują



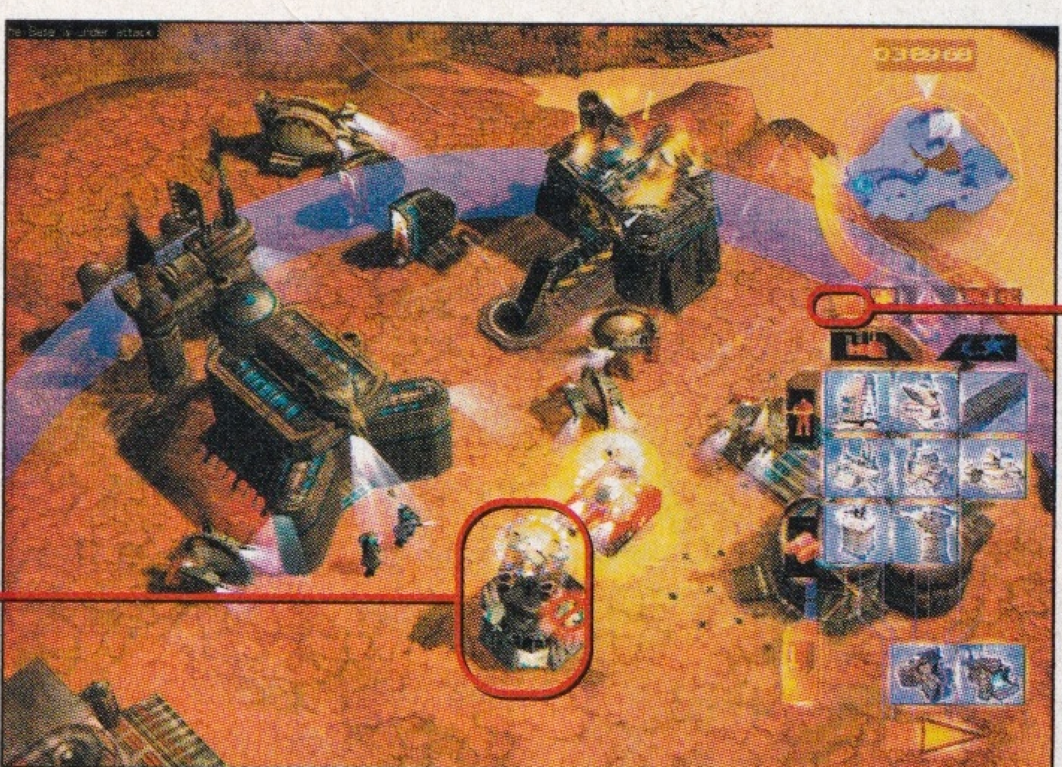
1 Szkolimy sześciu mechaników i kierujemy ich do niewidzialnego wozu piechoty. Pamiętamy, aby nie wyznaczać mu długich tras przejazdu, ponieważ jest wtedy widoczny...



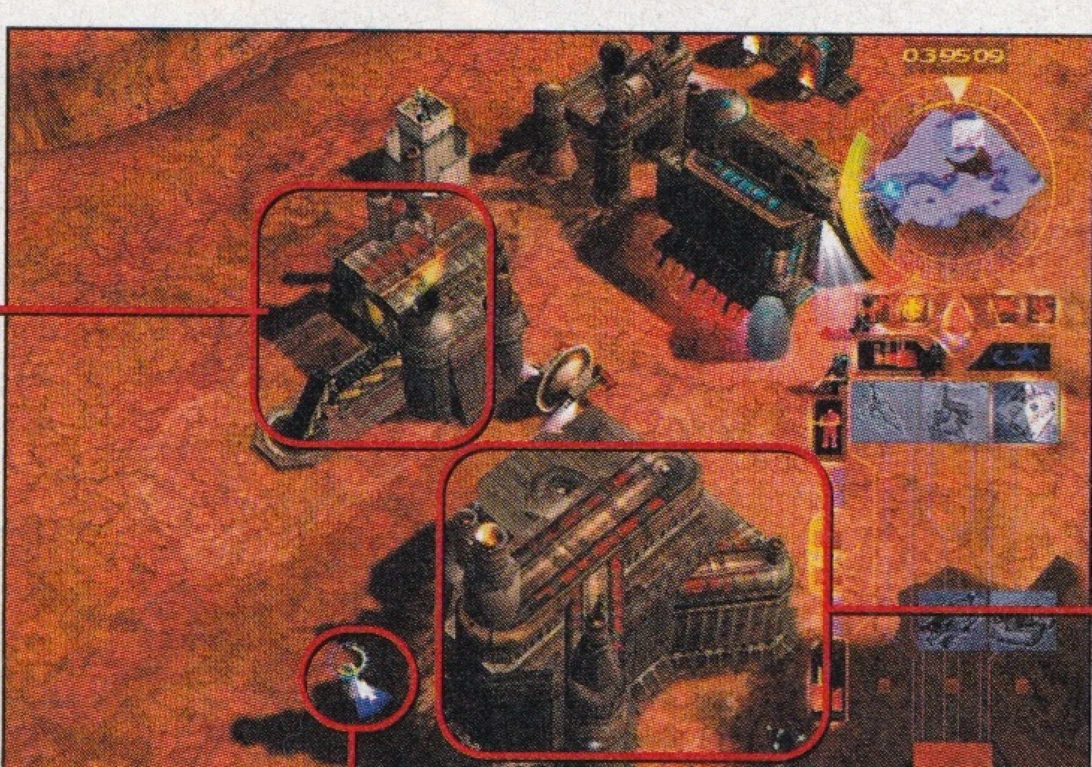
2 ...i staje się łatwym łupem dla wroga ze względu na słabe uzbrojenie. Uszkodzony pojazd traci powłokę ochronną i robi się widoczny dla wroga. Kierujemy więc mechaników do drugiego.



3 Wjeżdżamy dowolnym wejściem (ale nie głównym) do centrum bazy wroga i wypuszczamy mechaników. Kierujemy ich do najbliższych budynków lub do Construction Yardu.



4 Po opanowaniu trzech budynków stawiamy działo. Dwukrotnym kliknięciem na budynek przenosimy produkcję piechoty do nowo zdobytych koszar. Reperujemy uszkodzone budowle.

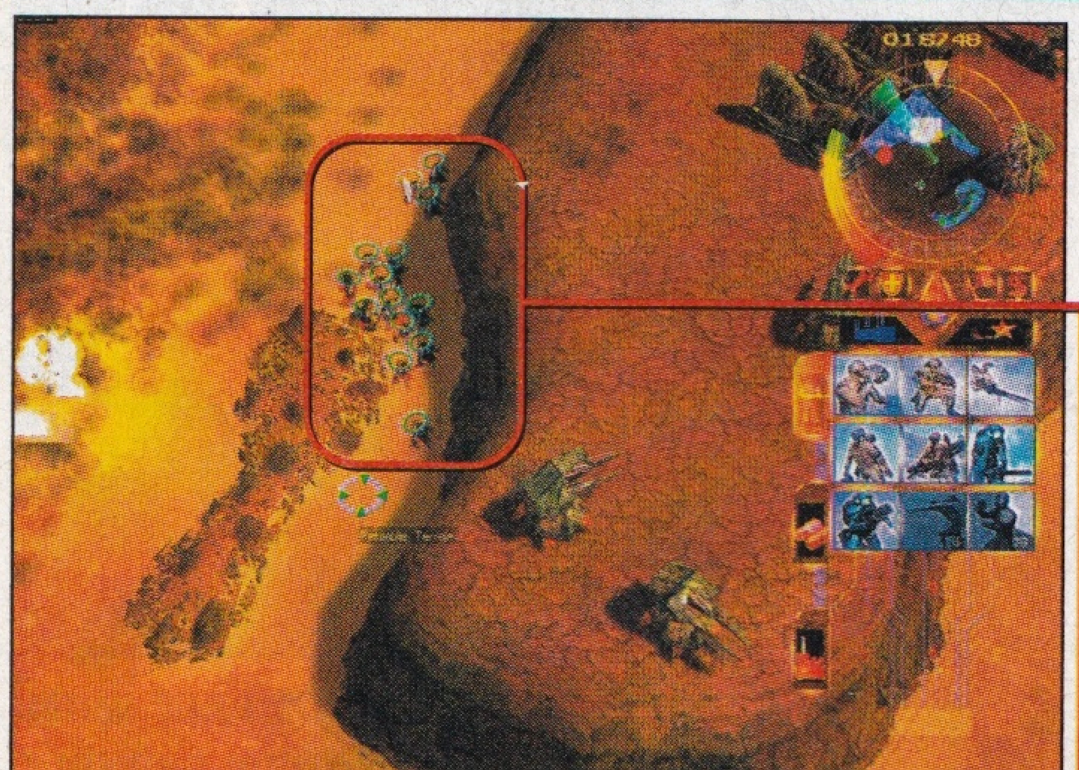


5 Mechanicy, którzy przybyli niewidzialnym transporterem z naszej bazy, wkraczają do fabryki sprzętu, a wieżyczka niszczy nowo powstały Construction Yard.

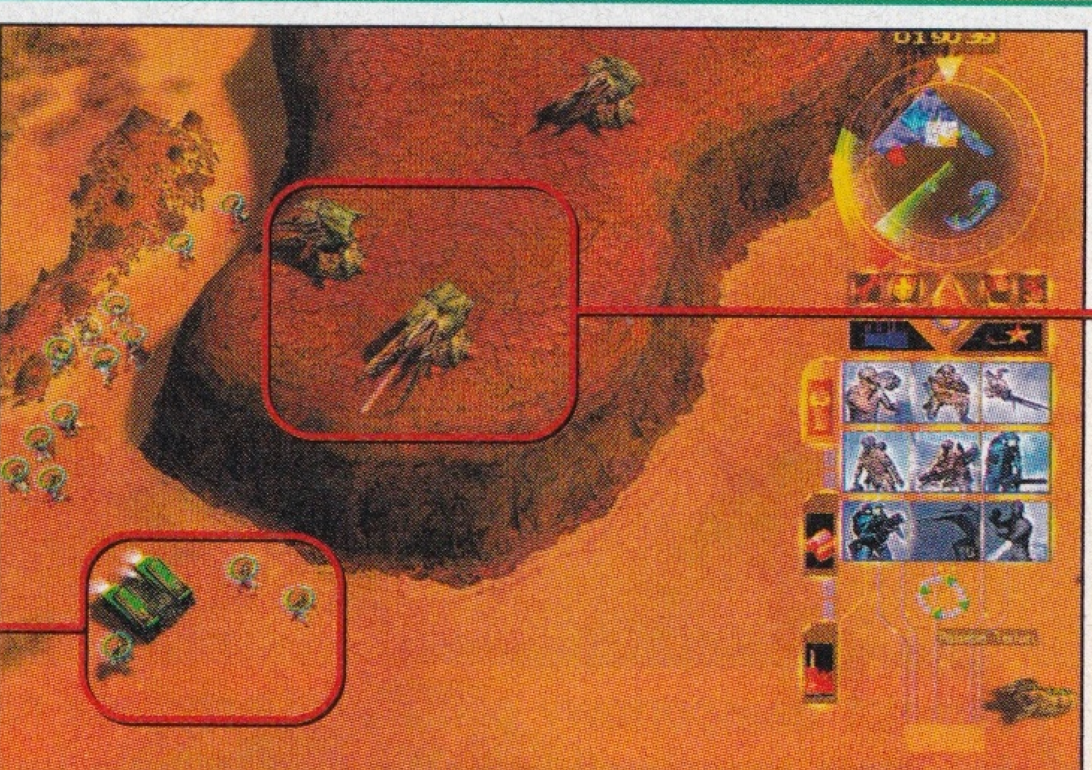


6 Pozostaje nam jeszcze tylko zburzyć ostatnie budynki przeciwnika i wybić niedobitki jego wojsk. Zwycięstwo należy do nas, a wszystko dzięki sprytnemu atakowi, nie sile ognia.

Wykorzystujemy sojuszników



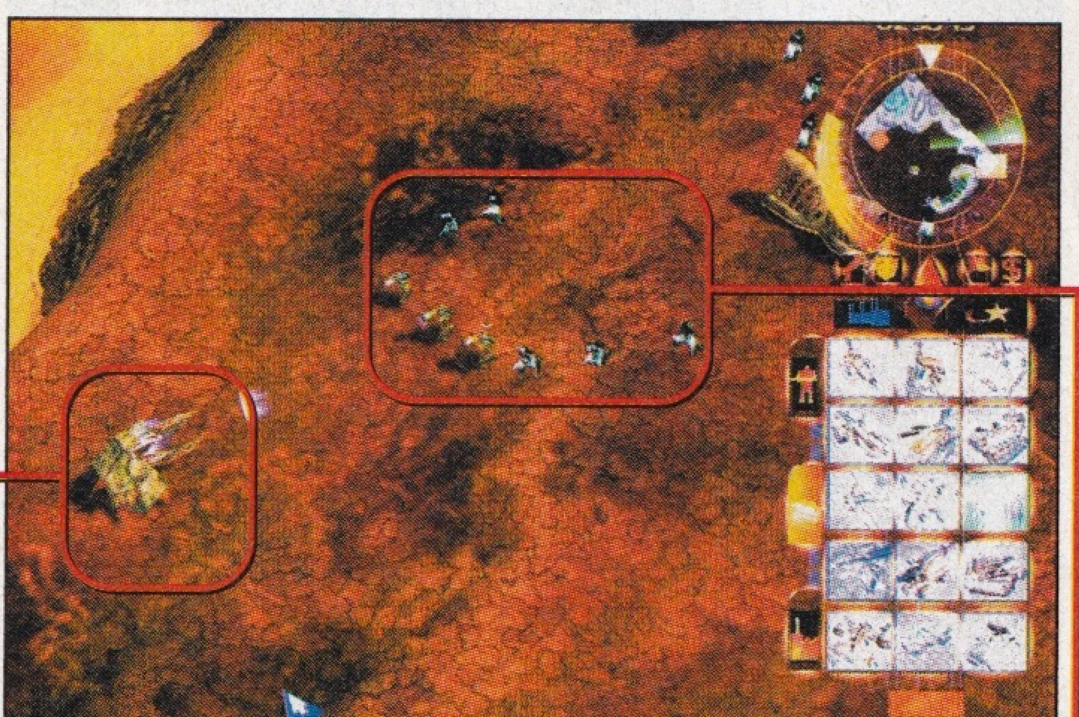
1 Do akcji na tyłach wroga nadają się Fremeni. Pozostają niewidoczni dla wroga niezależnie od tego, jaką drogę mają do pokonania. Zbieramy ich w dużą grupę i tworzymy oddział.



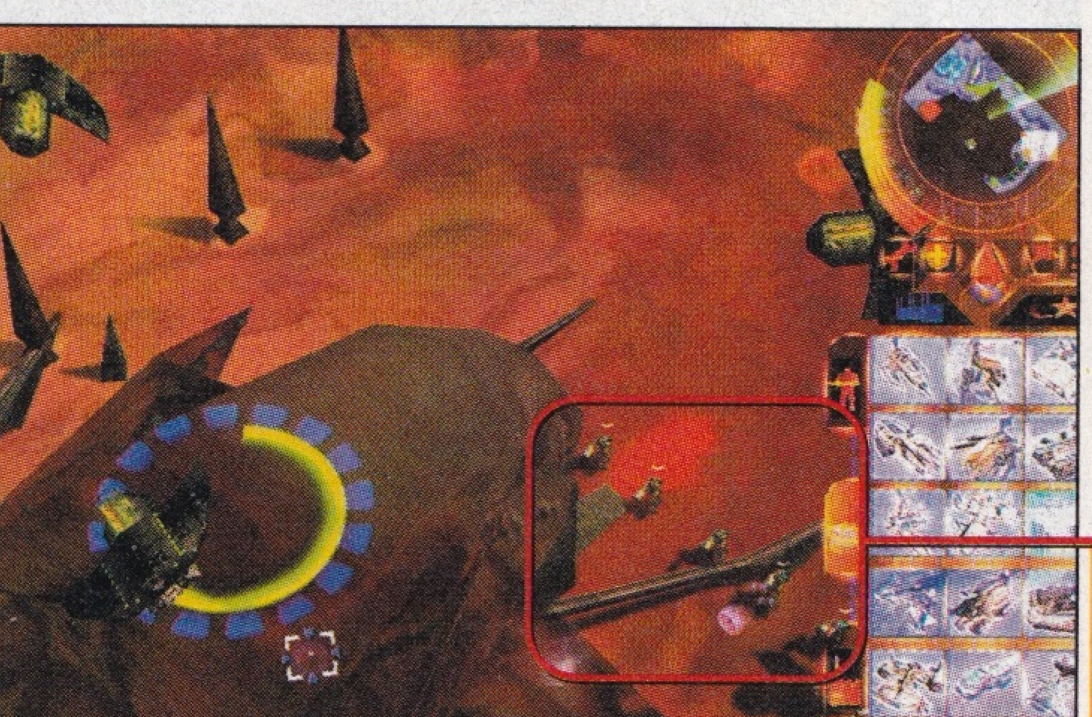
2 W trakcie przemarszu na zaplecze wroga unikamy oddziałów przeciwnika, gdyż wtedy nasi żołnierze stają się widoczni i od razu wystawiają się na ostrzał wieżyczek.



3 Fremeni wkraczają na tyły bazy i niszczą instalacje wroga. Ujawniają swe pozycje tylko podczas strzału, a w trudnej sytuacji wycofują się poza zasięg ognia przeciwnika i znikają.



4 Jedną salwą kilkunastu Fedaykinów – fanatycznych komandosów Fremenów – niszczy potężne obronne działo wroga. Najważniejsze jest, że nasi sojusznicy nie ponoszą w tej walce żadnych strat.



5 Gdy osiągamy ostateczny cel misji (czyli odnajdujemy olbrzymiego pustynnego czerwia) wysyłamy do ataku na niego Fedaykinów. Ci znakomici komandosi nadają się przede wszystkim do niszczenia wrogich budynków i pojazdów.

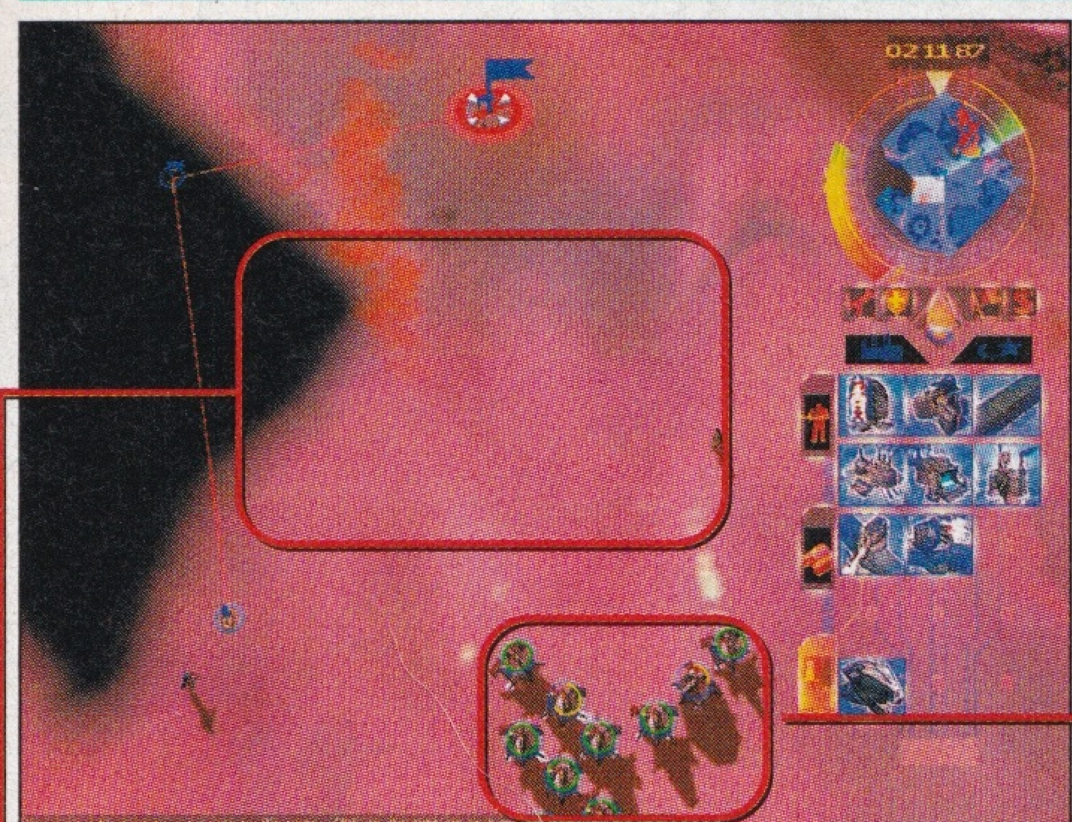


6 Snajperzy osłaniają akcję Fedaykinów przed piechotą wroga, która mogłaby przeszkodzić w zniszczeniu czerwia. O wiele skuteczniejsze jest skorzystanie z superbroni Atrydów sprawnie niszczącej pojazdy przeciwnika.

Zwycięstwo dla Harkonnenów

Harkonnenowie dysponują silnymi, dobrze opancerzonymi oddziałami – zazwyczaj są to czołgi. Podczas walki taktykę i spryt zastępują brutalną siłą. Mają też kłopoty z planowaniem operacji wojskowych, bo o stanowisko najwyższego dowódcy rywalizują dwaj bracia.

Pozbywamy się żniwiarki przeciwnika



1 Podjeżdżamy w miejsce, gdzie regularnie ląduje żniwiarka przeciwnika. Zgromadzonym piłom ● wyznaczamy trasę przejazdu wokół miejsca, gdzie wyląduje pojazd ●.



2 Piły ● krążą wokół wskazanego punktu, ostrzeliwując żniwiarkę przeciwnika, która właśnie się pojawiła ●, a także wszystko, co tylko znajduje się w ich polu rażenia.



3 Żniwiarka oraz transportujący ją Carryall wybuchają ●. Zanim przeciwnik zakupi nową żniwiarkę, mamy chwilę spokoju. Do tego czasu wróg nie otrzymuje świeżych dostaw przyprawy.

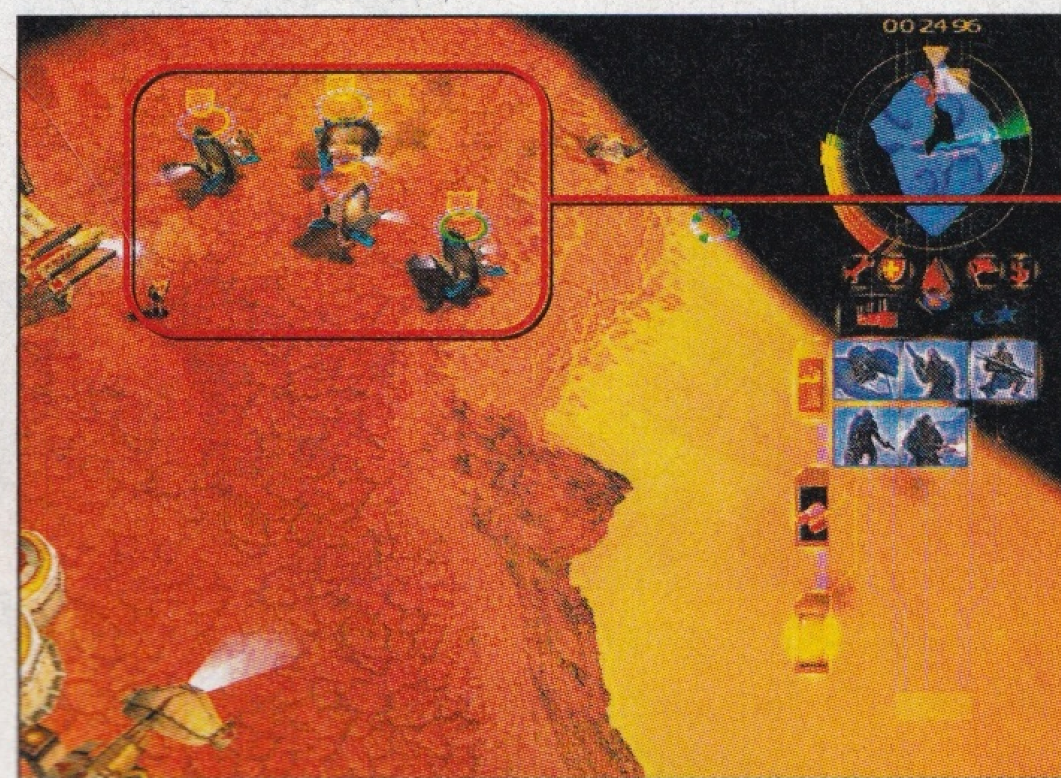
Nie boimy się jadu



1 Wszystkie pojazdy chronimy przed liczami (po angielsku: liche) wynalezionymi przez Tleilaxan. Ich jad powoduje zainfekowanie maszyny ●. Jeśli nie zostanie ona naprawiona, zmienia się w leecha.



2 Choć Harkonnenowie zazwyczaj żyją w zgodzie z Tleilaxanami, to jednak zabezpieczyli się przed ich atakiem: piła jest całkowicie odporna na jad niebezpiecznych liczy ●. Wykorzystujemy to w walce.



3 Gdy w czasie gry walczymy z podstępnymi liczami, oszczędzamy nasze oddziały, a piły umieszczamy w pierwszej linii ●. Teraz niestraszny nam już jad Tleilaxan.

Inwazja Devastatora na bazę wroga



1 Wybieramy zaawansowanego Carryalla ●, po czym wskazujemy mu, że zamierzamy unieść w powietrze ciężkiego Devastatora ●.



2 Na miejsce lądowania wyznaczamy wjazd do bazy przeciwnika ●, by uniknąć walki z kilkoma oddziałami jednocześnie.



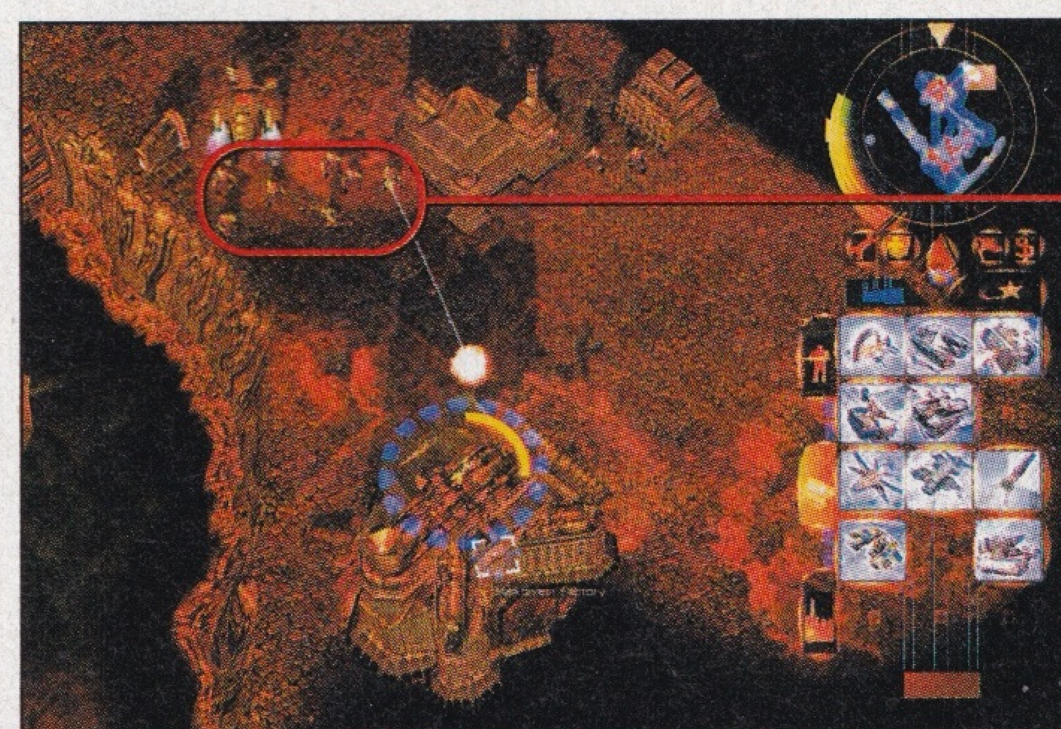
3 Ponieważ w okolicy jest wielu żołnierzy z wyrzutniami rakiet, łączymy atak z salwą superbroni Harkonnenów – Death Hand ●.



4 Broń zostawia trującą plamę ●, w której ginie piechota wroga i psują się budynki. Nie naprawiany budynek w strefie skażenia powoli się rozpada.



5 Nasz Devastator walczy z ostatnimi oddziałami wroga ●, a następnie ściera z powierzchni ziemi najmniejszy ślad po bazie przeciwnika.



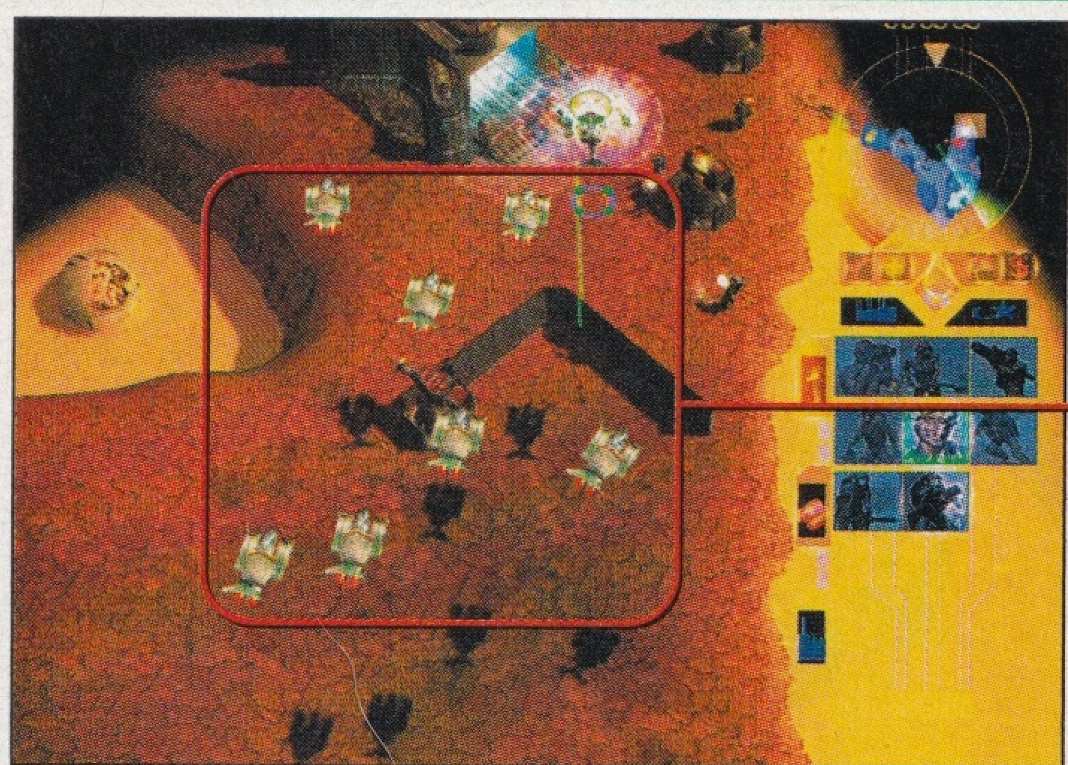
6 Gdy stan Devastatora pogarsza się, wzywamy na pomoc piechotę ●. Razem z nią Devastator kończy dzieło zniszczenia wrogiej bazy.

Emperor: Battle for Dune

Ordosów przepis na sukces

Ordosi wykorzystują szybkie jednostki mające słabe opancerzenie i marną siłę ognia. Potrafią one przeprowadzać rozpoznanie i przechwytywać na pewien czas kontrolę nad oddziałami przeciwnika. Ich cechą szczególną jest fakt, że same się uzdrawiają – do naprawy nie potrzebują saperów.

Atak z nieba



1 Budujemy armadę Eye in the Sky i wysyłamy ją nad bazę wroga. Sprawdzamy, z której strony baza broniona jest przez artylerię przeciwlotniczą. Unieszkodliwiamy ją, niszcząc elektrownie.



2 Nad bazą detonujemy samoloty. Gdy eksplodują, wyskakują z nich sabotażyści. Ponieważ samolotów jest dużo, a każdym z nich sami kierujemy, często zatrzymujemy grę klawiszem Pause.



3 Starannie planujemy ataki sabotażystów. Wystarczy, że trzech z nich upuszczamy w jednym miejscu i przeciwnik ponosi duże straty, a wiele budynków zostaje zniszczonych.



4 Druga fala samolotów omija wykryte przez pierwszą falę stanowiska obrony przeciwlotniczej i uderza w kolejne budynki.



5 Sabotażyści niszczą Construction Yard, fabrykę pojazdów, a chwilę później – rafinerie przyprawy. Straty przeciwnika są już nie do odrobienia.



6 Wojskom lądowym pozostaje zniszczyć niedobitki wroga, choć i to mogą zrobić nie wykorzystane samoloty Eye in the Sky.

Używamy Laser Tanków



1 Laser Tanki stosujemy do rozpoznania walką i związania sił przeciwnika. Grupa czołgów atakuje pojedyncze wieże i większe pojazdy nieprzyjaciela. Zazwyczaj czołgi strzelają i zaraz po tym uciekają.

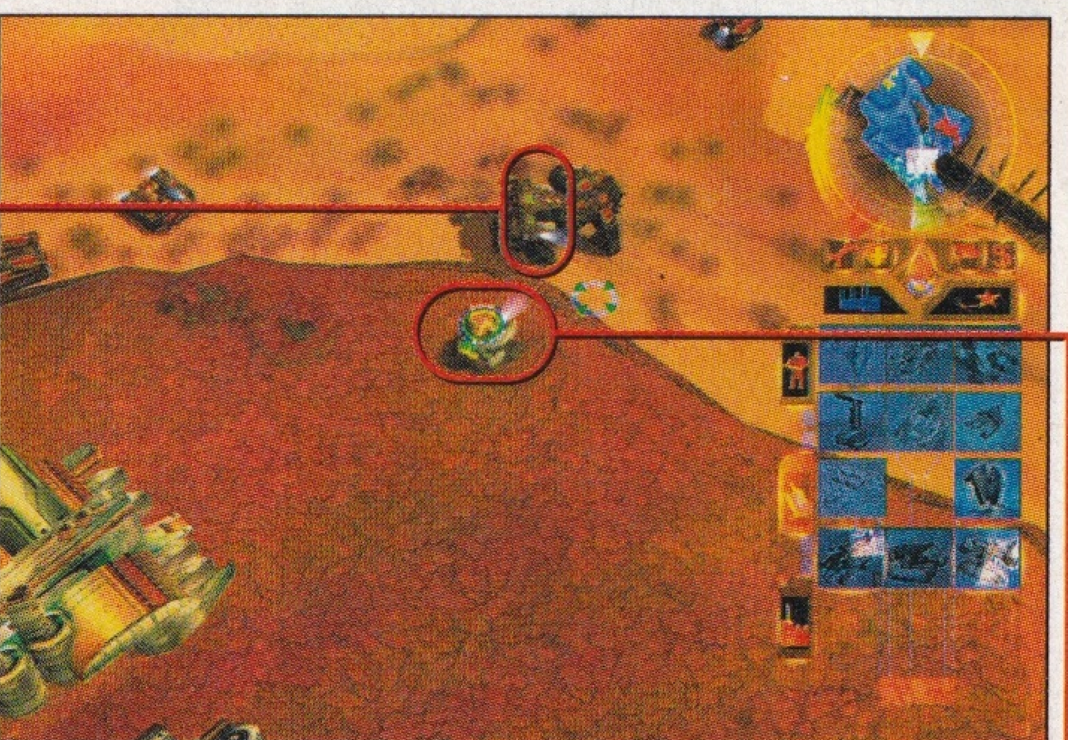


2 Podczas ucieczki nadal prowadzą walkę. Uważamy jednak, by nie zostały mocno postrzelane, bo tracą swój największy atut – szybkość. Stają się wtedy łatwym celem dla wroga.



3 Po powrocie do bazy wszystkie uszkodzone wozy samoczynnie się regenerują. Dzięki temu szybko gotowe są do kolejnej akcji. Nie potrzebujemy także mechaników do naprawy.

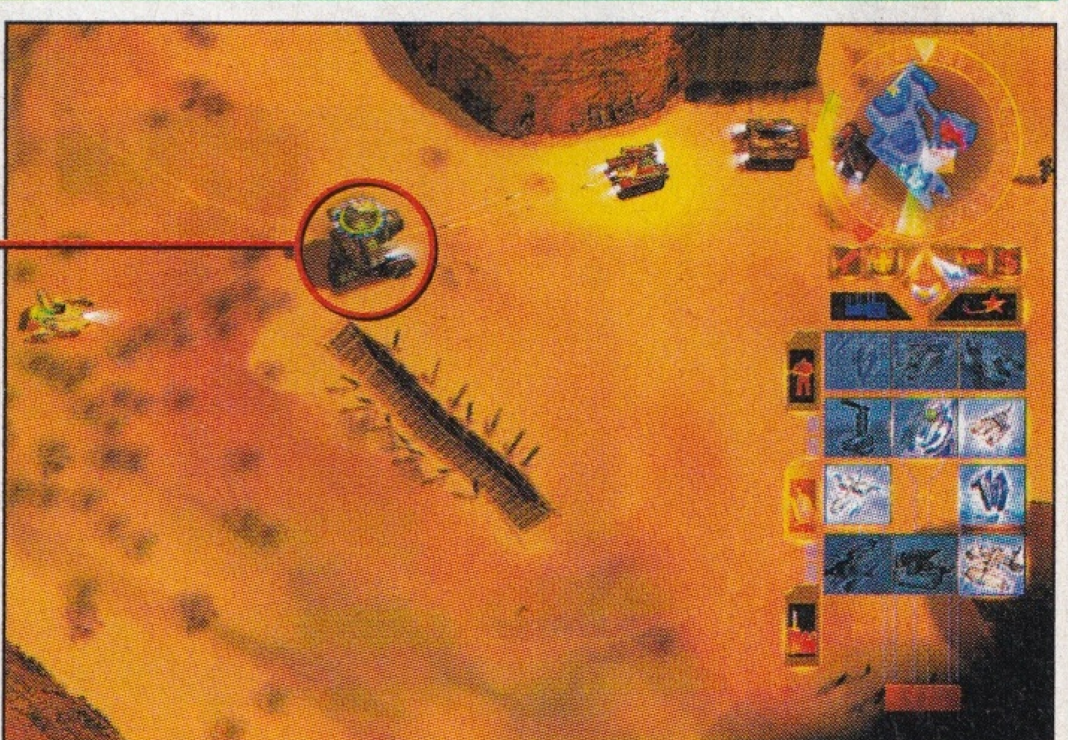
Używamy Deviatora do przechwytywania wrogich oddziałów



1 Celna salwa Deviatora skierowana w stronę Devastatora kończy się przejęciem tej potężnej maszyny bojowej. Jednak zdobytą jednostką kierujemy i walczymy przez bardzo krótki czas.



2 Gdy moc dezorientującego gazu znika, zdobyta jednostka znów przechodzi na stronę wroga. Kiedy tylko zaczyna się odwracać w stronę naszej bazy, strzelamy ponownie z Deviatora.



3 W tej sposób sprawiamy wrogowi nieustanne kłopoty, a przy odrobinie szczęścia i czujności wprowadzamy prawdziwego konia trojańskiego do bazy przeciwnika.

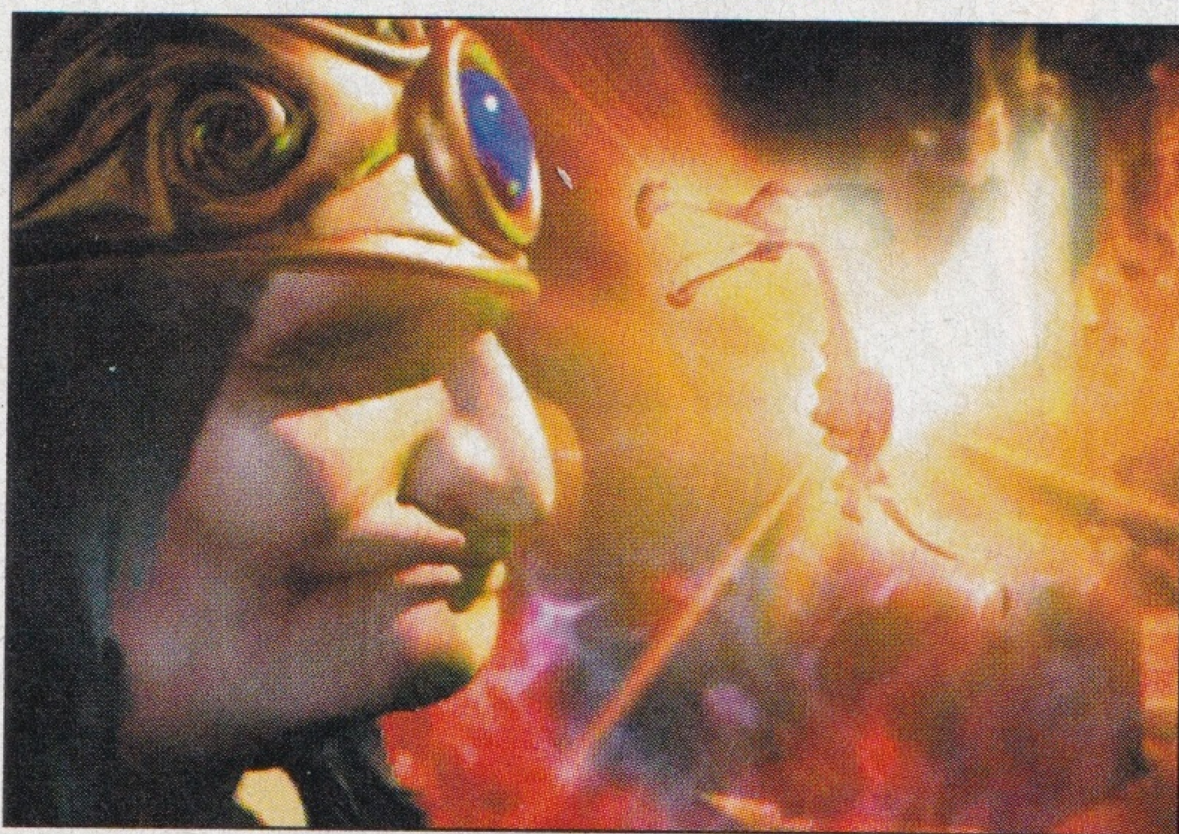
Gra fabularna na PC | Zak utracił pamięć, jednak śmiało spogląda w przyszłość, bo dobre duchy przyniosły mu ściągawkę **GIER**

Test gry w numerze 8/2001 na stronie 22

Evil Islands

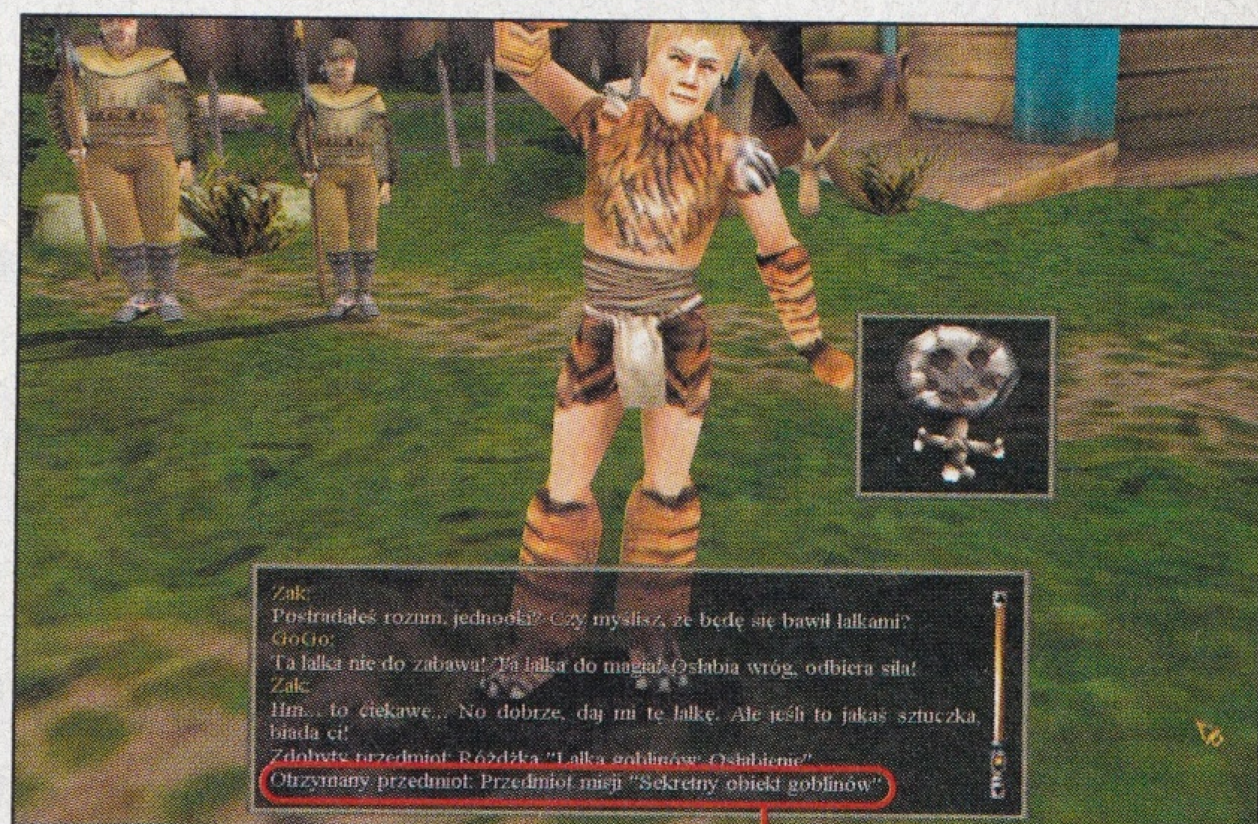
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy podstawy gry


Zak pamięta, że jego los związany jest z ognistym smokiem

Evil Islands to gra fabularna, w której najważniejsza jest walka. Wprowadzono w niej kilka ciekawych, nietypowych pomysłów. Szybko się z nimi oswajamy dzięki samouczkowi, który na początku gry opisuje każdy z elementów zabawy. Pomagamy Zakowi odpowiedzieć na pytanie, kim jest i dlaczego trafił na Bezużyteczne Ziemie. Fabuła gry jest liniowa – czasem rozdziela się co prawda na kilka wątków, jednak później i tak łączą się one, tworząc spójną całość.

Uważamy na błędy!



W polskim tłumaczeniu jest kilka błędów. Najpoważniejszy dotyczy przedmiotów wykorzystywanych w różnych zadaniach. Po wypełnieniu jednej z misji widzimy na ekranie niezrozumiały napis ● sugerujący, że nasz bohater coś otrzymał. Tymczasem w rzeczywistości drużyna właśnie straciła wymienioną rzecz, która nie będzie nam już więcej potrzebna w czasie gry!

Sterowanie

- Lewy przycisk myszy – poruszanie się, dwukrotne kliknięcie – bieg, kliknięcie na wroga – wskazanie celu ataku
- Prawy przycisk myszy (przytrzymany) – obracanie kamery
- [+] – przyśpieszenie gry
- [-] – spowolnienie gry
- Spacja – zatrzymanie gry
- [F1] [F2] [F3] – wybranie jednego z trzech bohaterów
- [F4] – wybranie wszystkich bohaterów
- [Z] – poruszanie się biegiem
- [C] – skradanie się
- [V] – czołganie się
- [X] – poruszanie się normalnym krokiem
- [F] – polecenie podążania za wskazaną osobą
- [F5] – szybki zapis gry
- [F8] – wczytanie szybkiego zapisu gry

Zapisujemy i odczytujemy stan gry

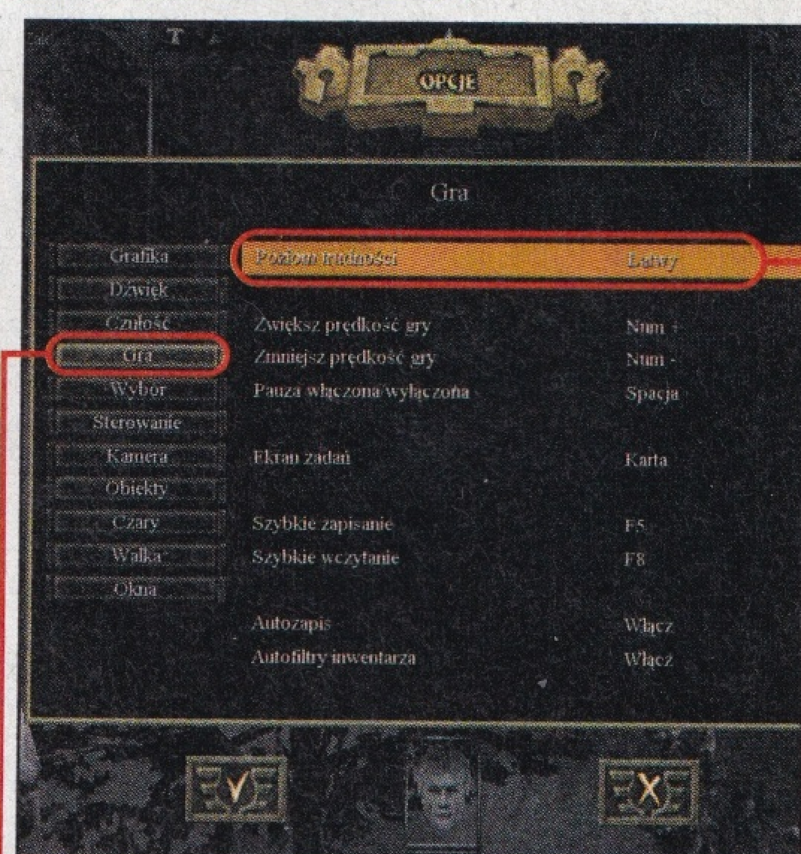


Aby zapisać stan gry, wciskamy [esc] i wybieramy ●. Akceptujemy nazwę proponowaną przez grę ● lub wpisujemy własną z klawiatury. Nasz wybór zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter. By wczytać grę, wciskamy [esc] i ●. Odnajdujemy zapis, sprawdzając obrazek ●, nazwę i godzinę zapisu gry ●. Kiedy przechodzimy do nowego obszaru, gra jest zapisywana automatycznie ●.



Ustalamy poziom trudności





W dowolnej chwili zmieniamy poziom trudności rozgrywki. Aby dokonać zmian, wciskamy [esc] i wybieramy ●. Klikamy na zakładkę ●, a następnie ustalamy, czy rozgrywka ma być łatwa czy też trudna ●.

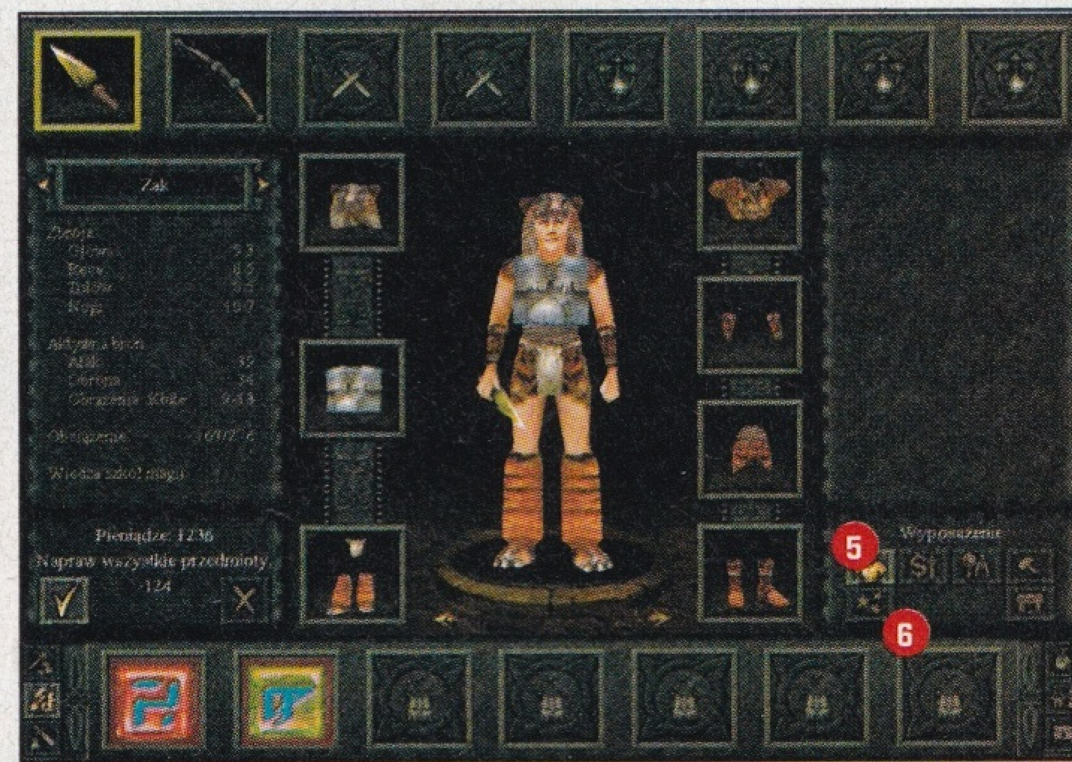
Poruszamy się po świecie



1 Świat dzieli się na strefy. Przejścia między nimi zaznaczone są na mapie żółtymi kwadratami ●, a na ekranie symbolizują je migające gwiazdki ●. Aby przenieść się między obszarami, wprowadzamy całą drużynę do miejsca zaznaczonego gwiazdkami.



2 Na mapie krainy strzałka ❶ symbolizuje miejsce, w którym się znajdujemy. Kursorem wskazujemy obszar ❷, do którego się udajemy. Kolor szary ❸ oznacza zbadane przez nas miejsce, w którym się nie zatrzymujemy, a totem ❹ – misję do wykonania.



3 Ekwipunek zmieniamy tylko w czasie przechodzenia między strefami. Na widoku całej krainy klikamy na umieszczoną w lewym dolnym roku ikonę ❹, a następnie na ❺. By rozwijać cechy bohaterów, klikamy na ❻.

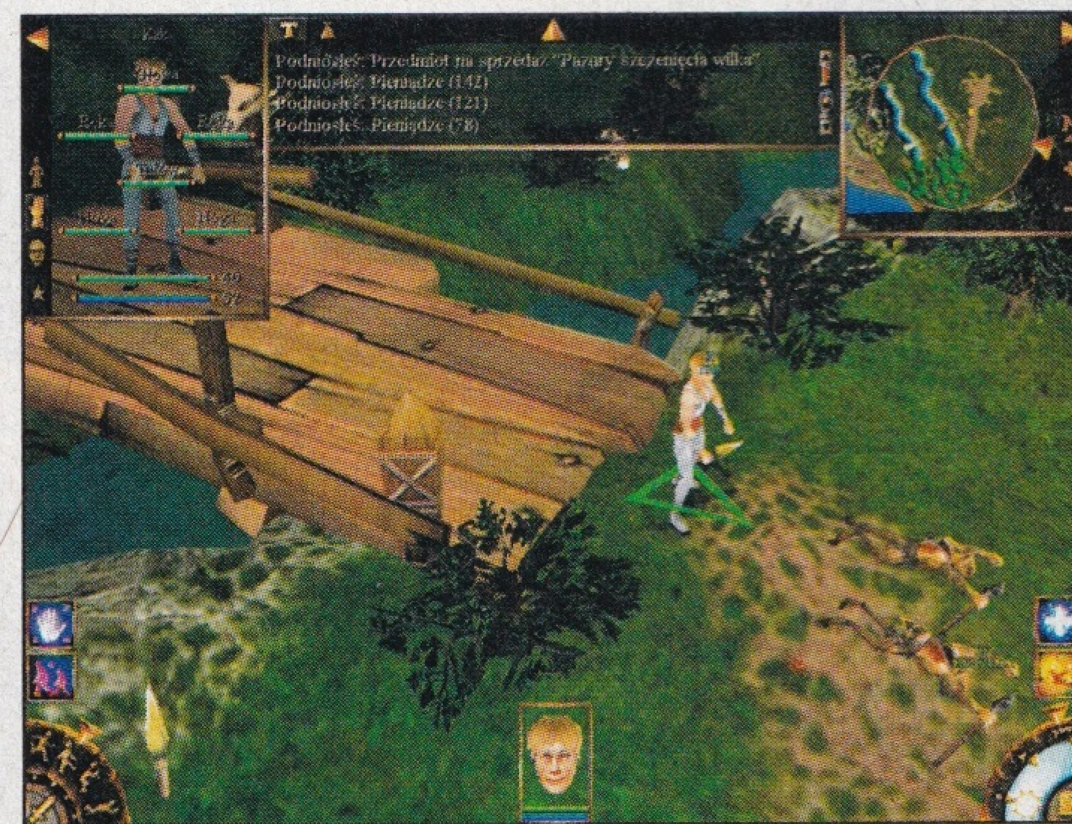
Prowadzimy walkę



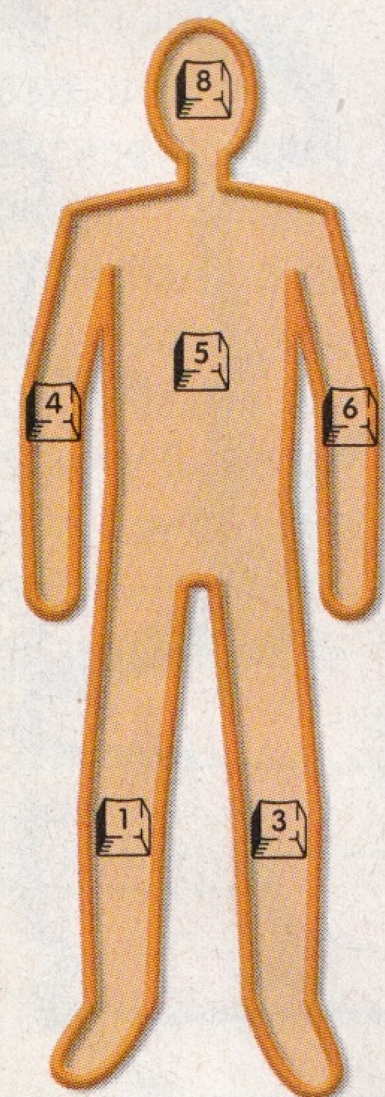
1 Jeden silny cios zwykle przesądza o wyniku starcia, dlatego dbamy o zdrowie członków drużyny i leczymy ich za pomocą czarów. W walce łatwo o tragiczny wypadek, więc często zapisujemy grę.

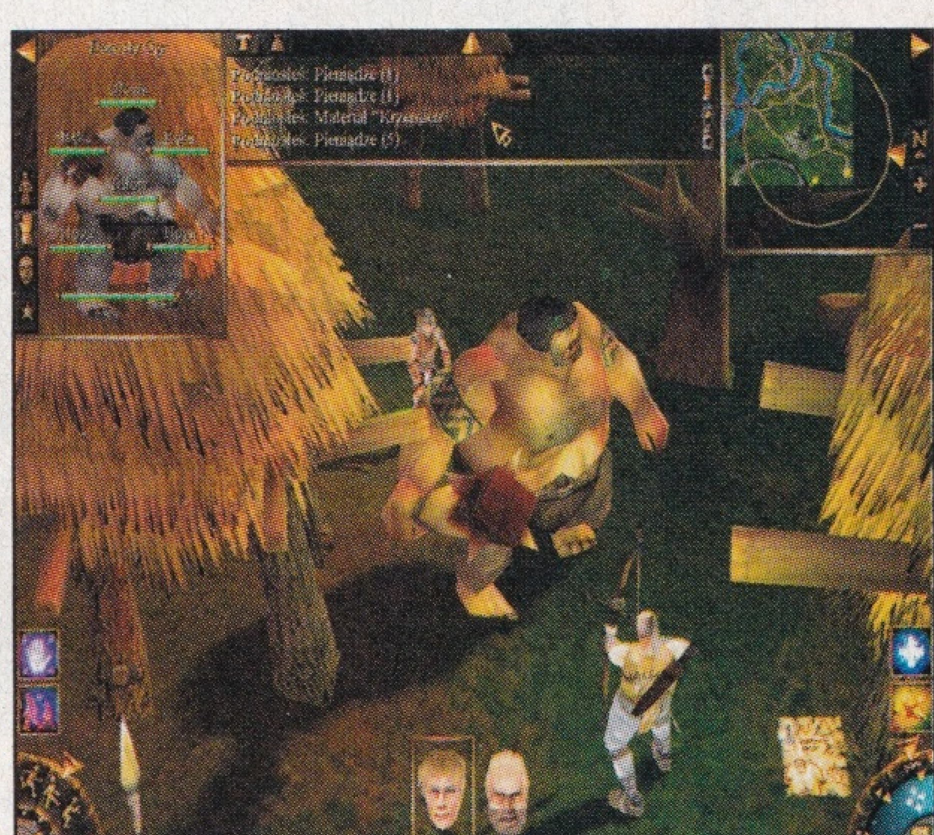


2 Każdy cios trafia w określoną część ciała. Jeśli nasz bohater jest poważnie ranny w nogę, porusza się powoli, a gdy otrzymuje bolesny cios w rękę, ma problemy z trafieniem wroga.



3 Próbujemy podkraść się do wroga, aby zadać mu nieoczekiwany cios. Obrażenia są wtedy większe. Dużo groźniejsze skutki ma także cios krytyczny, zadany w określoną część ciała przeciwnika.





4 By uderzyć w wybraną część ciała wroga, wciskamy na klawiaturze numerycznej klawisz według schematu z rysunku obok. Na przykład by uderzyć w głowę, wciskamy 8.

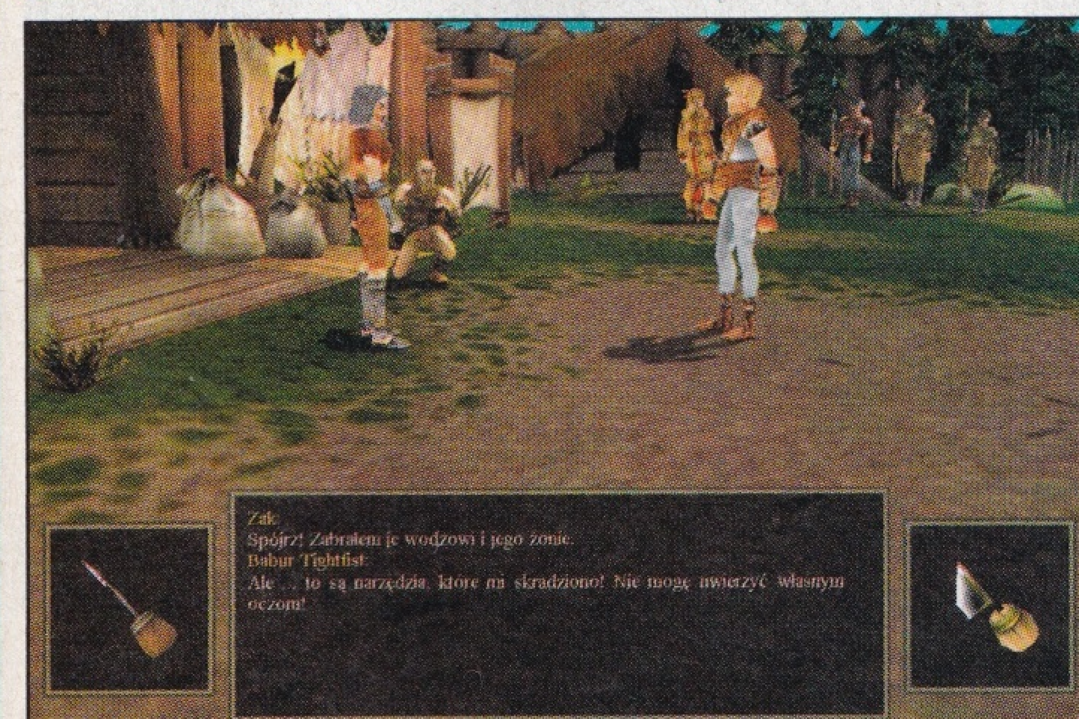


5 Unikamy wielkich bitew. Atakujemy pojedynczych wrogów i uważamy na przeciwników atakujących z dystansu: gdy są zagrożeni, wycofują się, wciągając drużynę w pułapkę.

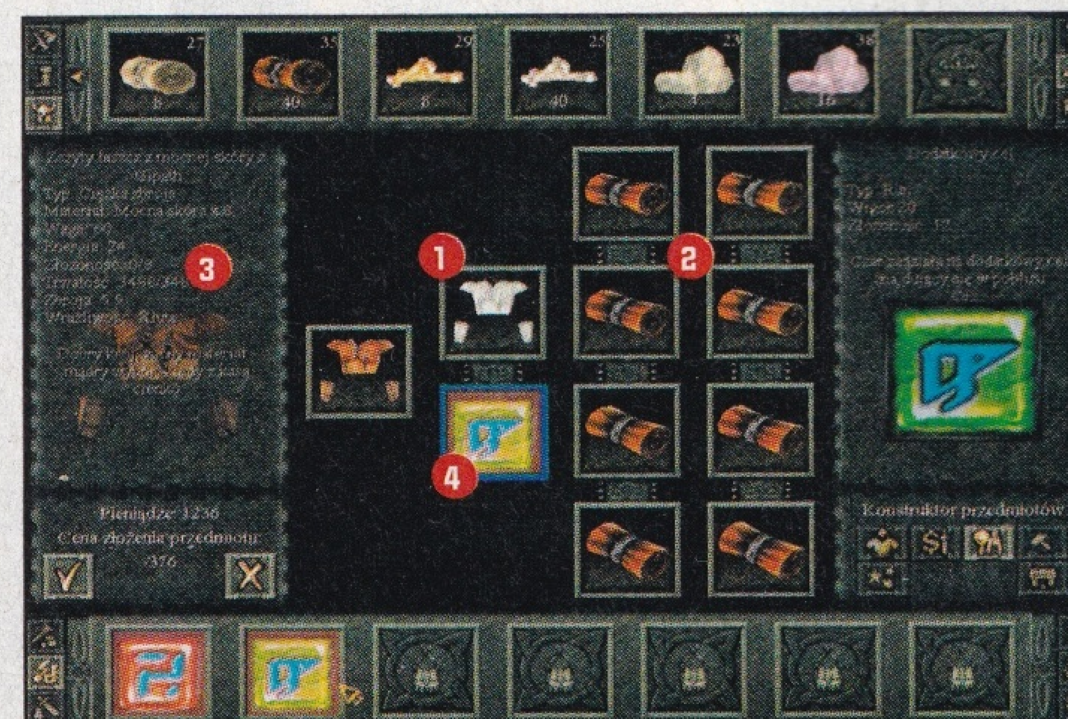


6 Nie walczymy z każdym wrogiem. Wielu przeciwników jest tak silnych, że w starciu z nimi nie mamy szans. Przeczołgujemy się za plecami osiłków i kryjemy się w krzakach.

Tworzymy uzbrojenie



1 Rzemieślnik handluje z nami, dopiero gdy zwracamy mu narzędzia (punkt **6** na stronie 60). Za stosowną opłatą tworzy zamówiony przez nas przedmiot. Wcześniej dostarczamy mu materiały.



2 Schemat budowy przedmiotu ❶ kupujemy od handlarzy i uzupełniamy go o materiały ❷. Im mocniejszy surowiec, tym lepsze są parametry naszej broni ❸. Niekiedy też wzmacniamy ją czarem ❹.



3 Większość przedmiotów daje się ponownie rozebrać na elementy składowe ●, zatem jeżeli zdobędziemy lepsze materiały, poprawiamy parametry uzbrojenia. Rozłożenie obiektu kosztuje ●.

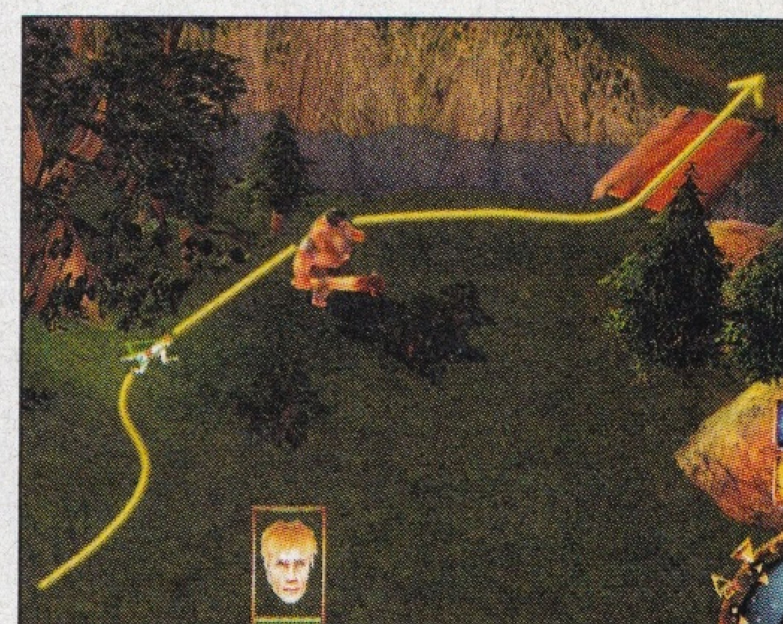
Evil Islands

PRZEWODNIK

Ruiny







1 Budzimy się w ruinach (1 na mapce obok) i ruszamy na południe. Podążając za wieśniakami, trafiamy na plażę i walczymy ze zwierzętami.

2 Przechodzimy przez bród 2. Mostów pilnują trzy ogry. Czołgamy się za ich plecami (tak, jak pokazuje strzałka) i okradamy olbrzymów.

3 Wejście do wioski znajduje się za drugim mostem 3. Tubylcy uważają nas za długo oczekiwanego Wybrańca. Zgadzamy się pomóc im w walce z groźnymi goblinami. W tym celu opuszczamy wioskę przez główne wrota.



Podgórze



4 Na Podgórzu zabijamy goblina 4. Idziemy do wioski, opowiadamy Starszemu Erfarowi ● o goblinie. Otrzymujemy zadanie zabicia białego wilka. Rozmawiamy z Gortem ● i Baburem ●.



5 Przyjmujemy do drużyny Khandora Rowdy ● i ruszamy na Podgórze. Przebijamy się wzdłuż rzeki, by ominąć stado wilków 5. Przywódcę stada 6 zabijamy ciosem w plecy. Przeprawiamy się przez bród 7.

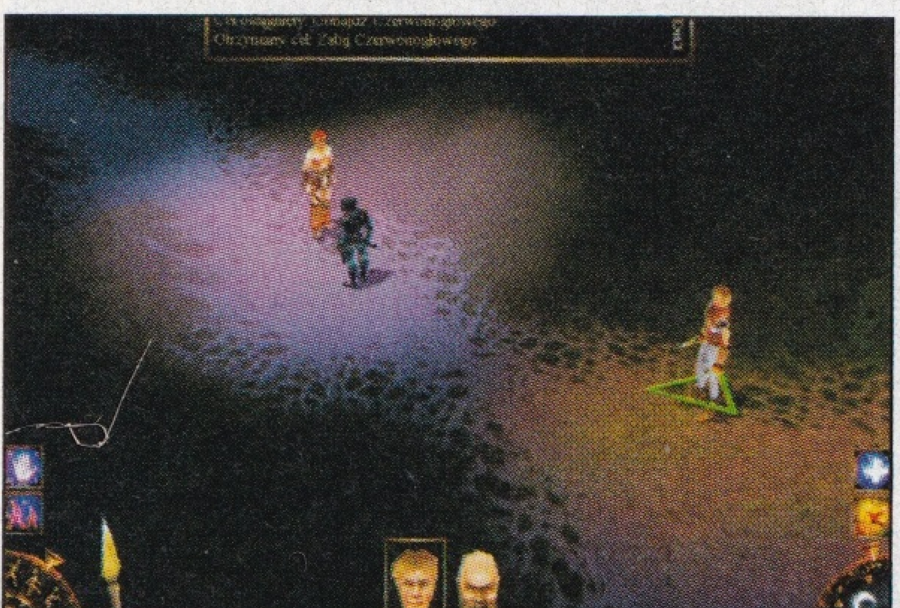




6 Zabijamy bandytów i zbieramy części zbroi z tygrysiej skóry. Okradamy wodza i jego żonę. Dłuto i szpikulec zwracamy rzemieślnikowi z wioski. Teraz handluje z nami.



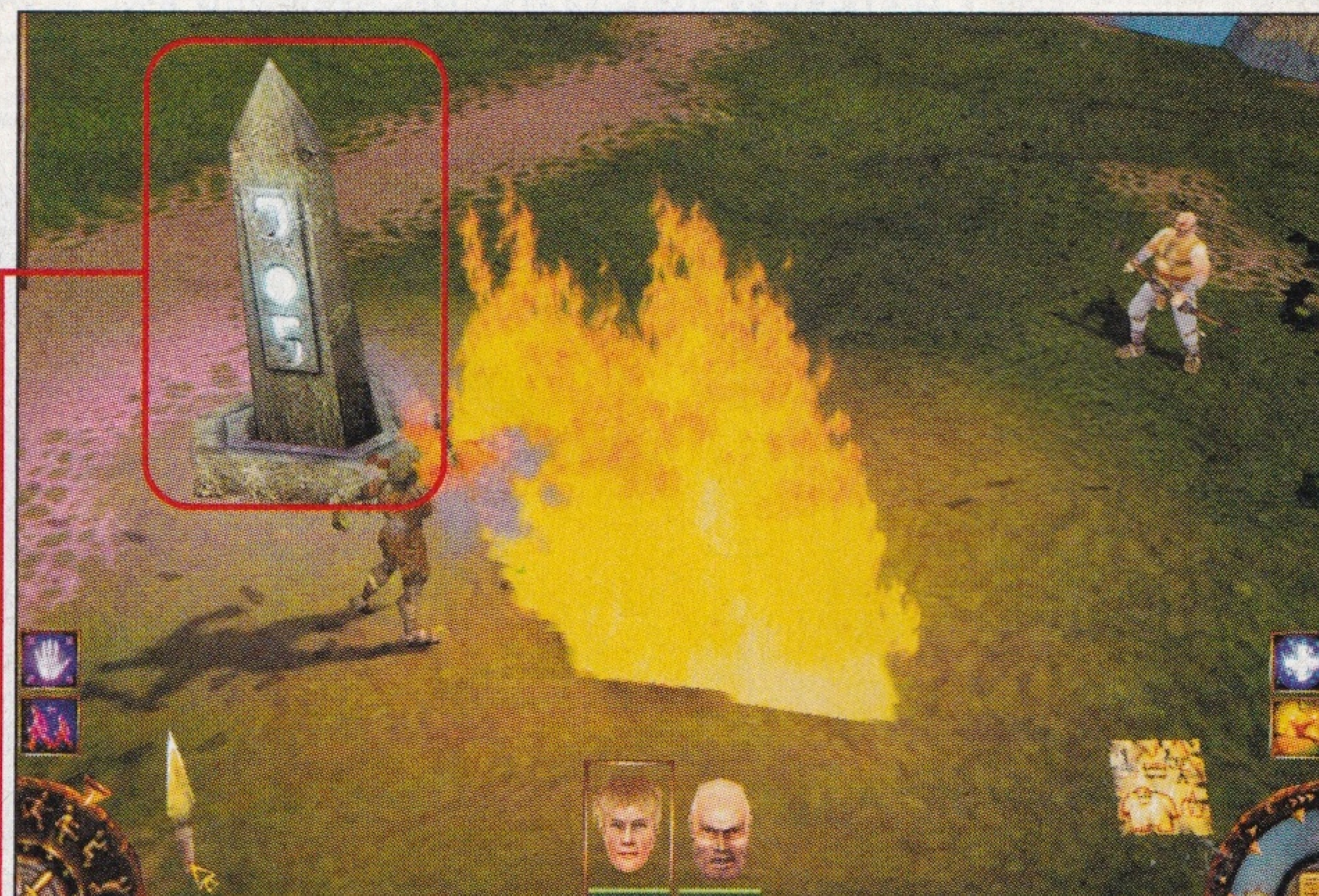
7 Głowę wilka pokazujemy Erfarowi, a Gort wyznacza kolejne zadanie. Idziemy przez bagna i zabijamy gobliny 8. Nie zbliżamy się do piramidy 9 – to pewna śmierć!



8 Zaskakujemy Czerwonobrodego 10. Zabijamy spiskowców i idziemy do wioski z mapą znalezioną przy Czerwonobrodym. Babur prosi o pozbycie się szamana.



9 Prosimy Gorta o mechanizm opuszczający most w jaskini. Od Erfara słyszymy dobre wieści. Wyruszamy na Podgórze i omijając piramidę 9, idziemy do siedliska orków.



10 Zwyciężamy szamana 11 i wyłączamy piramidę – podchodzimy do przełącznika ● i klikamy na niego lewym przyciskiem myszy. Wykorzystując przejście 12, wkraczamy do kolejnej strefy.

Rzeka i wyspy





11 Przebijamy się do centrum obozowiska goblinów 13 i zabieramy święty totem ●. Wracamy z łupem do wioski. Najpierw zgłaszamy się po nagrodę do Babura. Potem wypytujemy rzemieślnika o niebieski kamień.

12 Dopiero teraz razem z Erfarem przesłuchujemy przybyłego do wioski goblina. Kapitana Gorta pytamy o mechanizm do opuszczania mostu. W końcu oddajemy GoGo totem i w zamian dostajemy magiczną laskę osłabienia ●.



Środkowe szczyty



13 Z Podgórza docieramy wschodnim traktem (14 na mapie Podgórza) na Środkowe Szczyty. Pokonując wielu nieprzyjaciół, odnajdujemy w lesie rozbity wóz 15. Ze skrzyni ● wydobywamy koło zębate.

14 Wyruszamy na południe 16 do mostu 17. By opuścić podest, klikamy na znalezione koło zębate ●, a następnie na mechanizm mostu ●. Przekradamy się na Łysą Wyspę 18, zabijając orków.

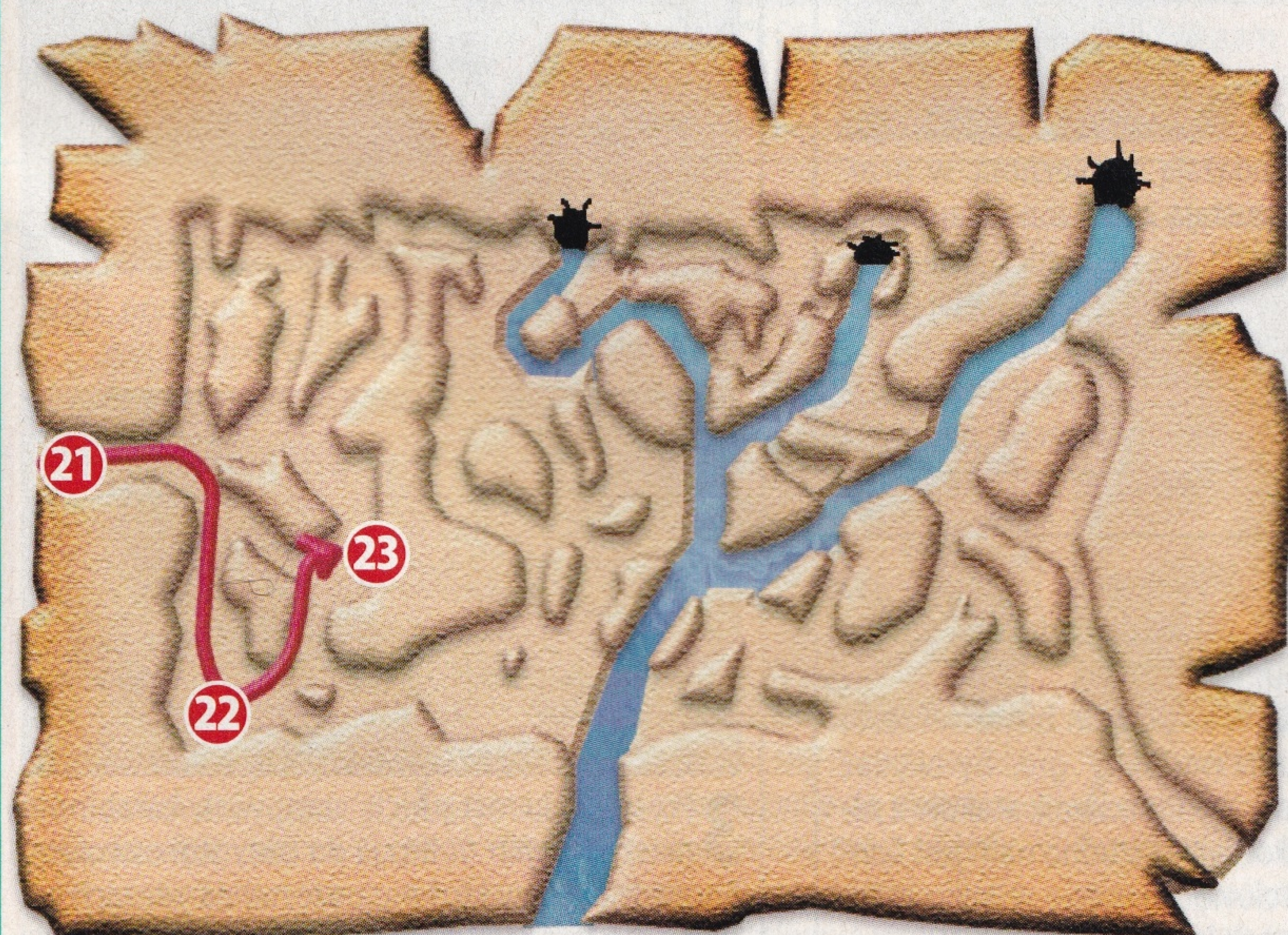




15 Uważamy na niebezpieczne ogry. Czołgamy się obok, używając krzaków jako osłony. Ze skrzyni na Łysej Wyspie bierzemy skórę i wracamy na Podgórze. Następny most 19 też otwieramy kołem zębatym.



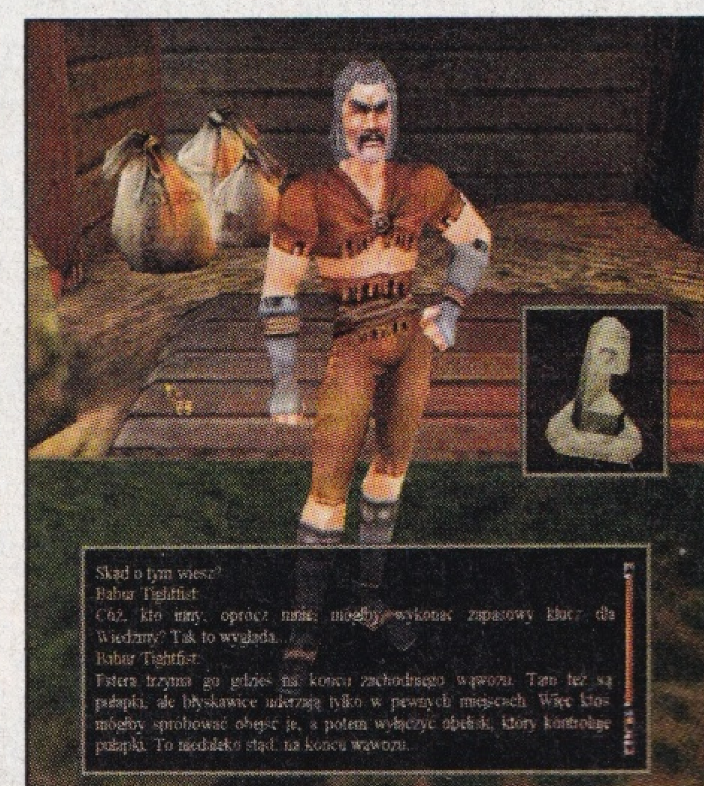
Jaskinie





16 Obserwujemy ślady ● trolla strzegącego wejścia do jaskini (20 na mapie Podgórza). Przeczołgujemy się, gdy idzie w stronę rzeki. Most 21 opuszczamy kołem otrzymanym od Gorta. Odbieramy klucz szamanowi 22 i otwieramy nim sarkofag 23. Z magicznym okruchem wracamy do wioski.

17 Niestety Erfar ma dla nas złe wieści. Teraz naszą jedyną nadzieją jest wiedźma, o której opowiada Babur. Droga do siedziby Estery jest najeżona pułapkami. Uważnie słuchamy rad rzemieślnika. Przed nami jeszcze długa i niebezpieczna podróż!



Gra strategiczna na PC | W Sudden Strike'u akcja toczy się szybko, a o porażkę nietrudno. Dzięki poradnikowi taktycznemu GIER nie dajemy się zaskoczyć nagłym atakiem i prowadzimy nasze wojska do zwycięstwa

Test gry w numerze 8/2001 na stronie 26

Sudden Strike

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy rodzaje wojsk

W walce wykorzystujemy różne typy jednostek: piechotę, wojska zmechanizowane i lotnictwo. Każdy z tych rodzajów sił zbrojnych ma swoje wady i zalety.



Lotnictwo dzieli się na trzy typy: powolne samoloty zwiadowcze, bombowce dysponujące olbrzymią siłą ognia oraz transportowce, które przewożą spadochroniarzy i zaopatrzenie dla wojsk walczących w polu.

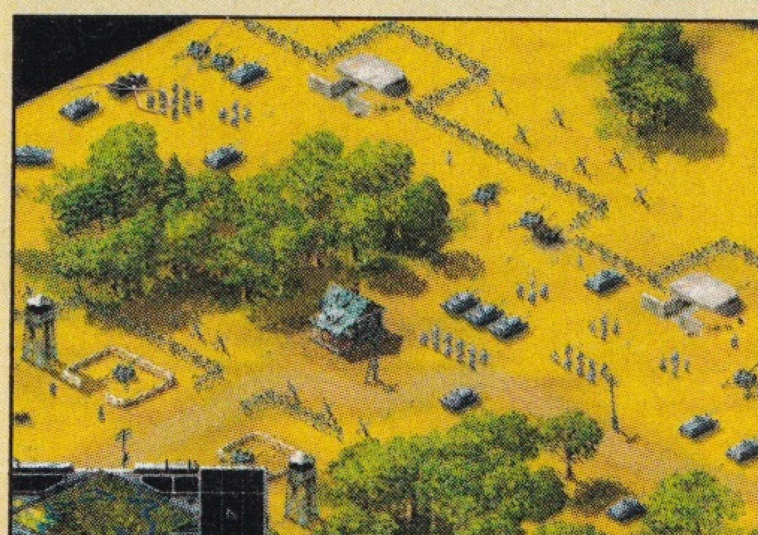


Piechota zawsze naciera w pierwszej linii. Rozpoznaje pozycje przeciwnika, zdobywa artylerię i karabiny maszynowe, kryje się w budynkach. Dowódcy piechoty mają największe pole widzenia. Ze względu na duże pole widzenia piechota wyposażona jest w broń przeciwpancerną groźną dla pojazdów. Ten rodzaj wojsk kładzie także pola minowe.



Pojazdy i artyleria podążają za piechotą, w przeciwnym razie szybko zostają zniszczone. Naprawiamy uszkodzone jednostki, bowiem zdobywają one doświadczenie, dzięki któremu celniej strzelają. Lekkie pojazdy służą do zwiadu. Ciężarówki wożą żołnierzy i ciągną działa, a wozy saperów dostarczają amunicji, budują mosty i zapory przeciwczołgowe.

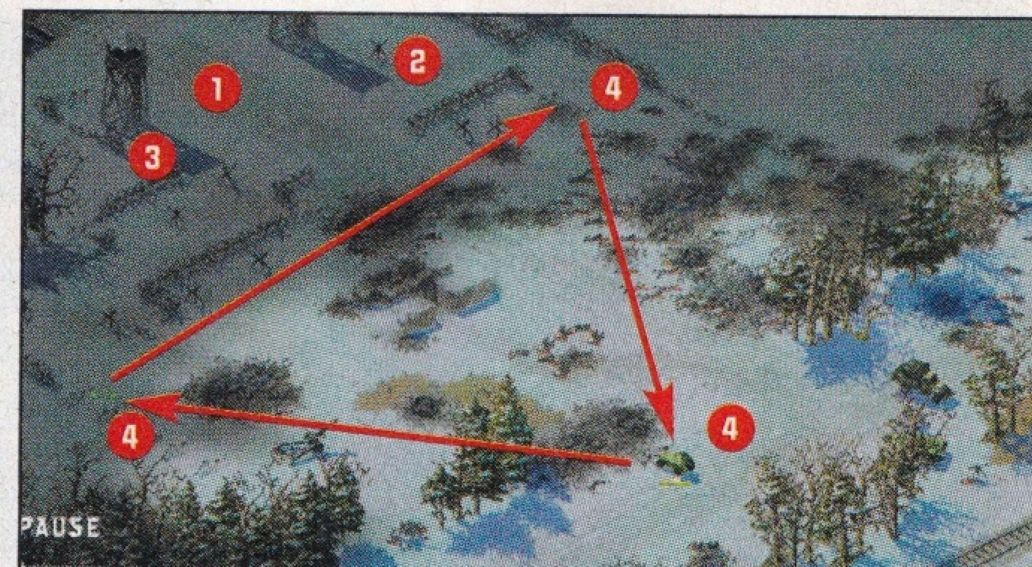
Dobre rady starych generałów



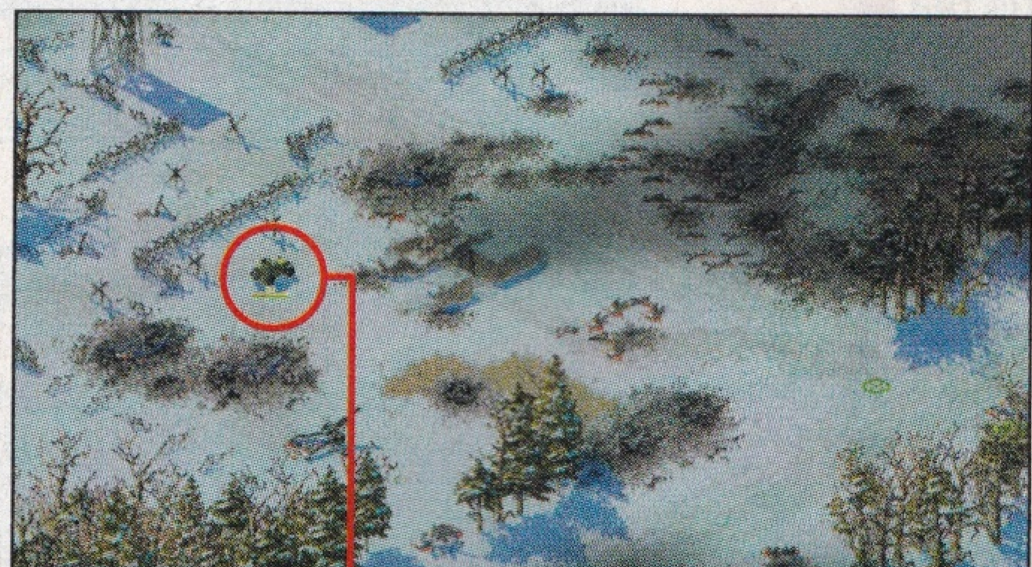
- W trakcie walk wypełniamy tylko wyznaczone cele misji. Nie walczymy z wojskami przeciwnika, których nie musimy niszczyć, bo zabraknie nam sił na wykonanie głównego zadania.
- Oddziały wykorzystujemy zgodnie z przeznaczeniem. Wysyłanie czołgu na zwiad równa się jego utracie, podobnie jak rozkazanie dowódcy, aby zdobył budynek.
- W większych bitwach często zatrzymujemy grę, by wydać rozkazy. Przeciwnik atakuje z zaskoczenia i trudno nam jest kontrolować sytuację w kilku miejscach jednocześnie.

Ustalamy kolejkę rozkazów

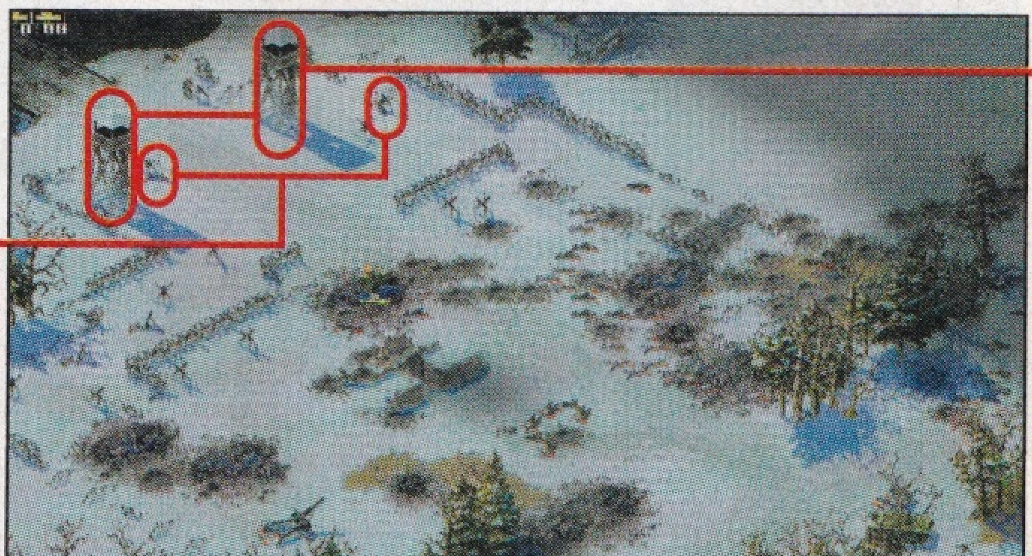
Ta funkcja gry przydaje się podczas rajdów za linie wroga, do których wykorzystujemy szybkie jednostki. Nie wyznaczamy zbyt wielu punktów, na których jednostka skręca lub zawraca, bo w czasie tych manewrów jest łatwym celem dla wroga.



1 Rozpoznanie wykazuje, że wyjazd z bazy przeciwnika ❶ broniony jest przez moździerze ❷ i karabiny maszynowe ❸. Wciskamy [Pause], przytrzymujemy [shift] i klikając myszą, wskazujemy punkty ❹, które przemierza samochód pancerny.



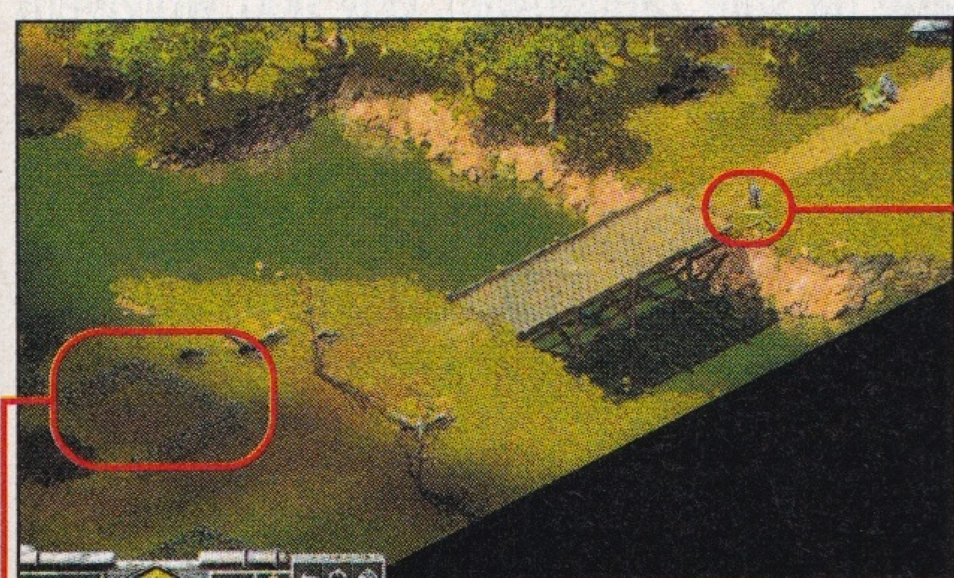
2 Samochód ● pokonuje wyznaczoną trasę, strzelając po drodze do wszystkich celów.



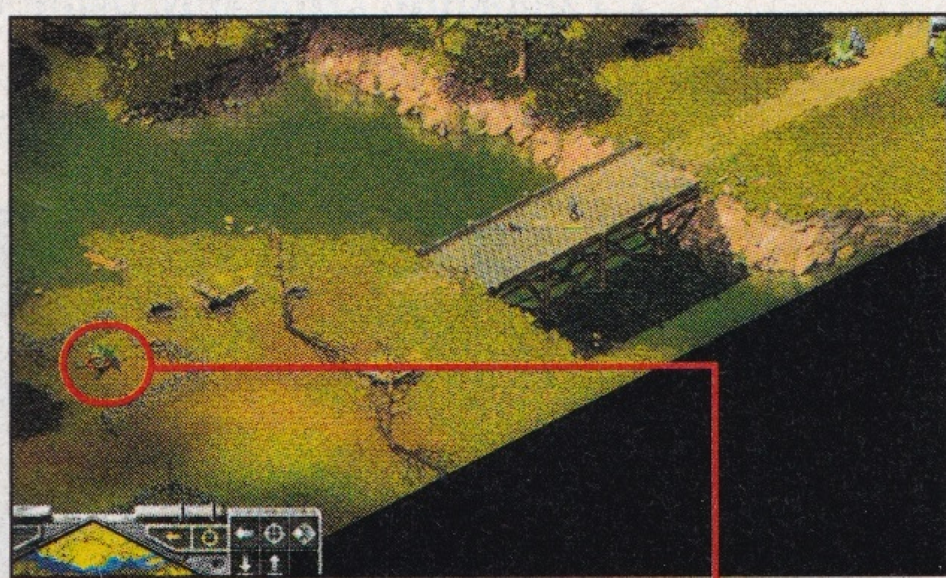
3 Po rozbiciu ostatnich stanowisk karabinów maszynowych ● droga do bazy stoi otworem. Sprawdzamy, czy ktoś nie pozostał na wieżach ●. To jednak jest zadanie dla piechoty.

Przejmujemy działa przeciwnika

Aby przejąć działo przeciwnika, zabijamy obsługę i obsadzamy armatę własnymi żołnierzami. Do ataku na artylerzystów wroga wysyłamy lekkie pojazdy, piechotę albo snajperów.



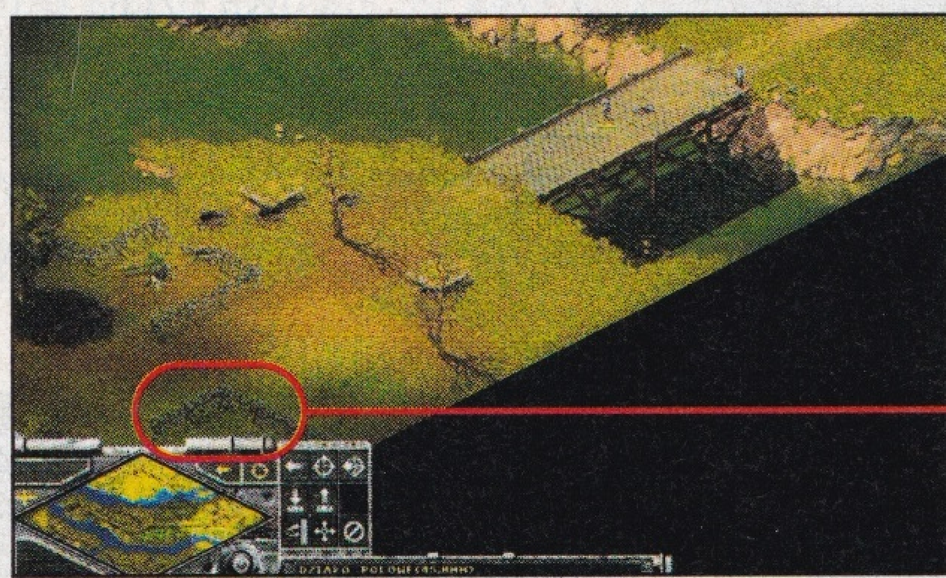
1 Położenie armat ustalamy po pierwszej salwie lub dzięki rozpoznaniu lotniczemu. Czasem stanowiska dział ● otoczone są drutem kolczastym. Wybieramy ochotnika ●.



2 Każemy mu ostrzelać działo ● z maksymalnego dystansu rażenia. Żołnierz pozostaje przy tym niewidoczny dla artylerzystów, bo mają oni mniejszy zasięg widzenia.



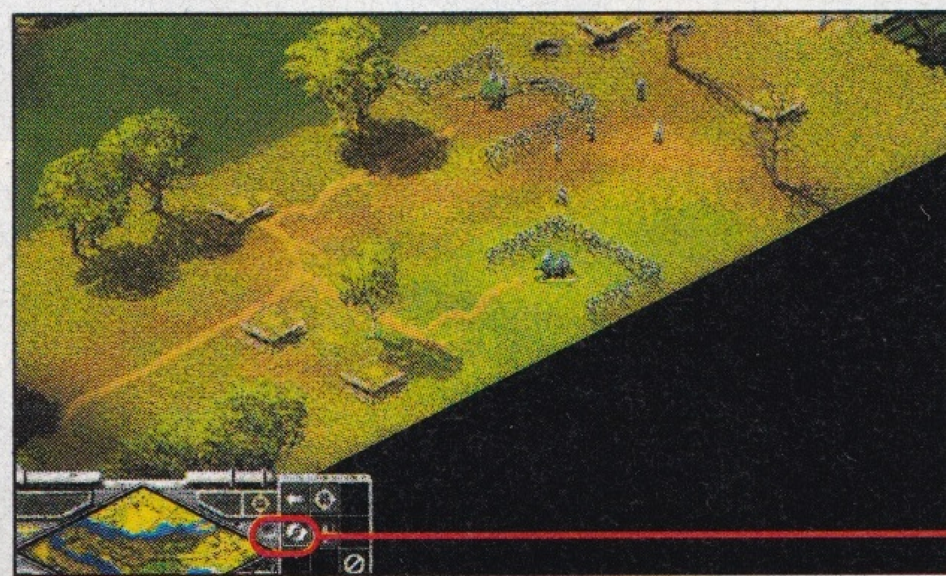
3 Gdy ginie pierwszy artylerzysta, działo strzela w miejsce, z którego padają pociski i zabija naszego dzielnego ochotnika ●.



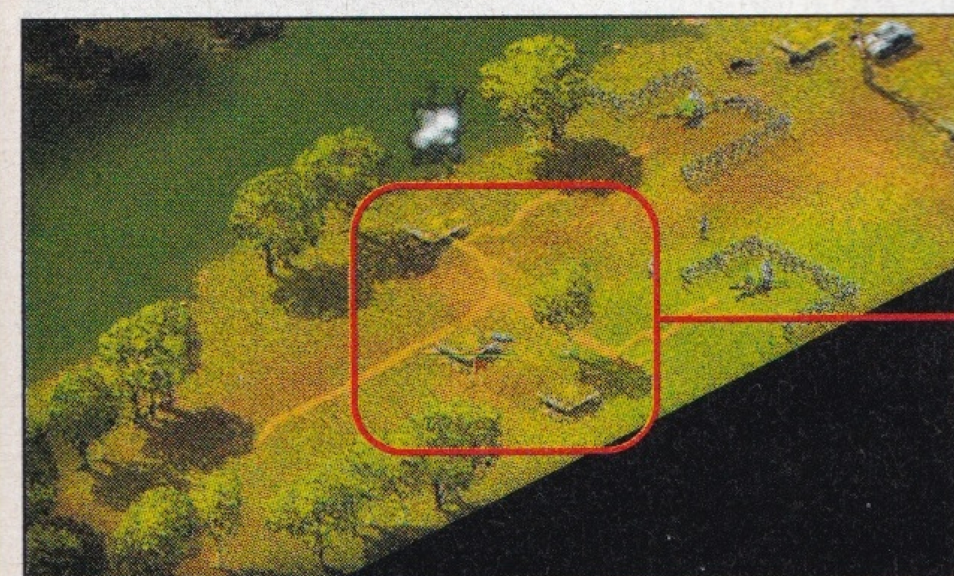
4 Kolejny żołnierz zabija ostatniego artylerzystę. Niestety widać już zarys drugiego stanowiska artyleryjskiego ●.



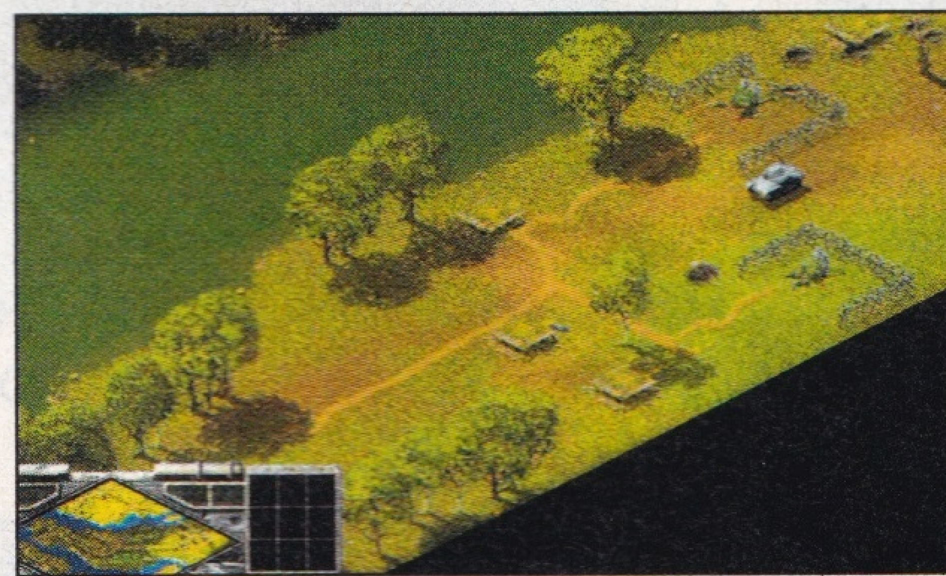
5 Nasz żołnierz ostrzeliwuje więc drugie działo ●. Już wktótce cała obsługa jest wyeliminowana, a armaty stoją bezpańskie.



6 Teraz szybko podciągamy piechotę, obsadzamy działa własną załogą i obracamy ● armaty w kierunku pozycji wroga.



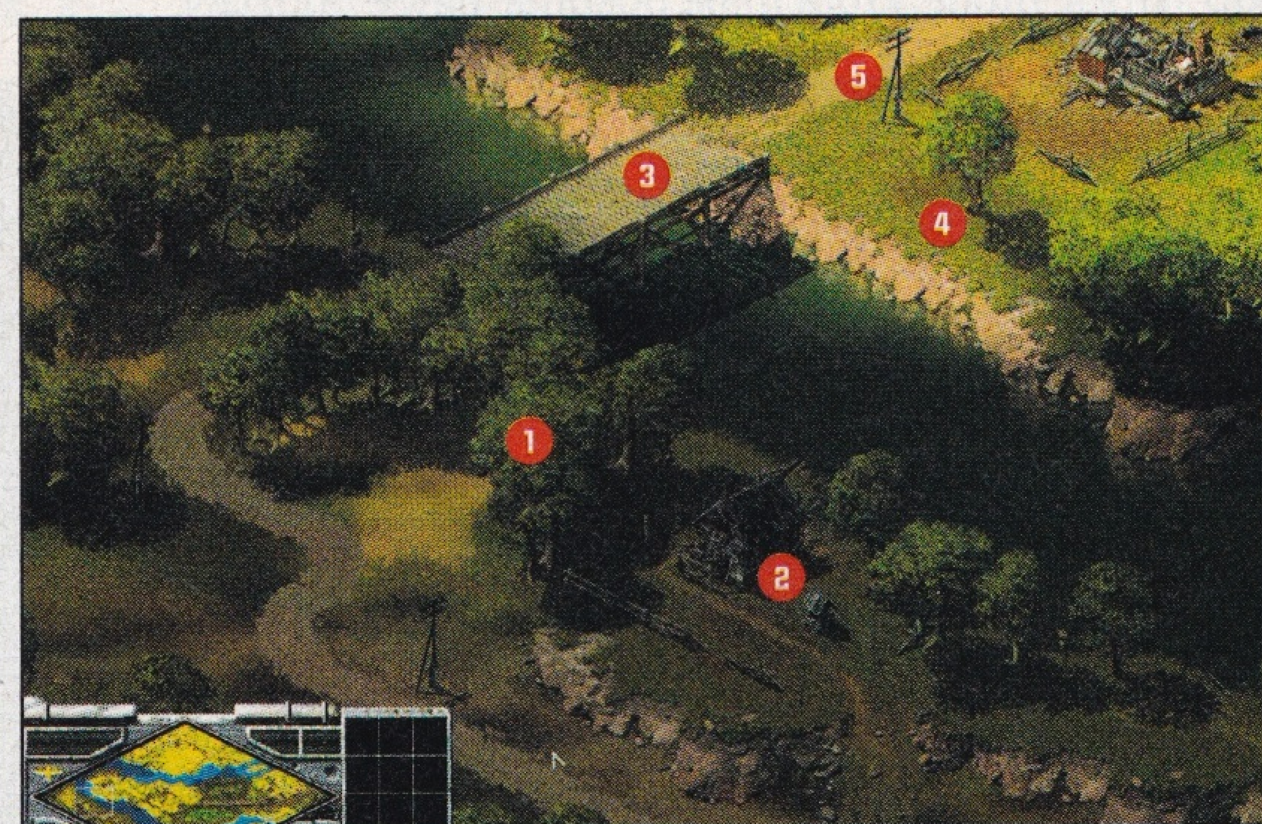
7 Ubezpieczamy działa, kierując piechotę do ziemianek ●. Jeśli okazuje się, że są zajęte przez wroga, atakujemy je.



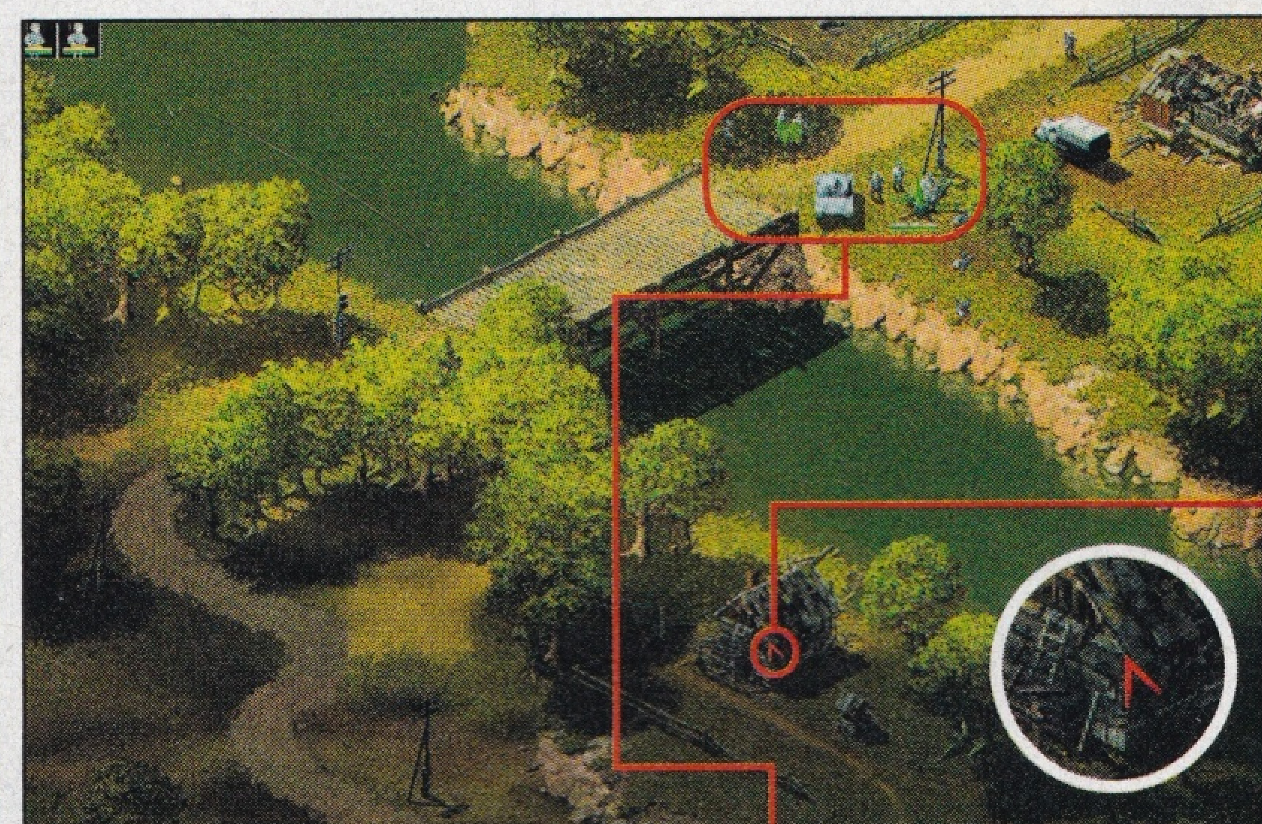
8 Obsadzone ziemianki dają nam wgląd w pozycje nieprzyjaciela oraz uniemożliwiają bezpośredni atak na zdobyte działa.

Forsujemy mosty

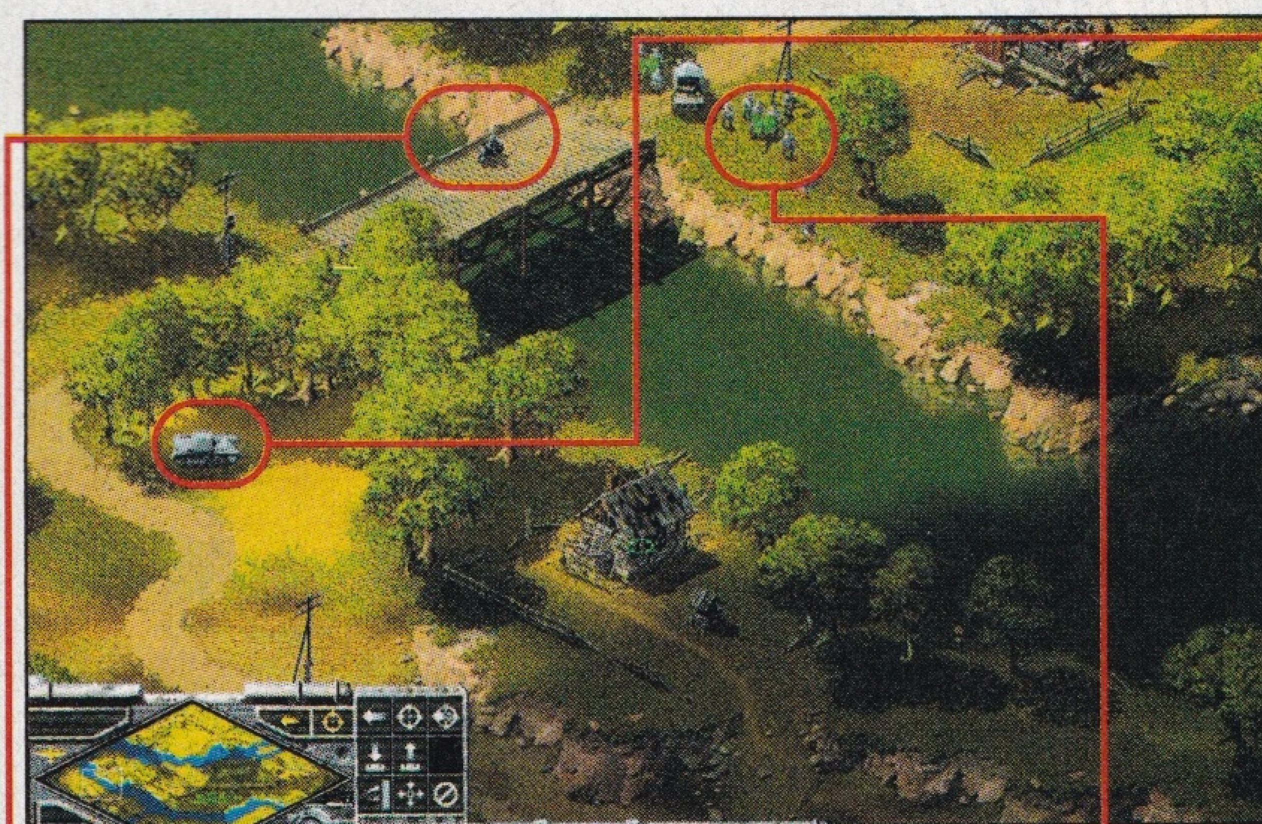
Często w czasie wykonywania scenariusza zdobywamy mosty, aby przeprawić nasze oddziały na drugą stronę rzeki.



1 Domyślamy się, że most jest broniony, a przeciwnik ma kilka kryjówek. Piechota kryje się za drzewami ❶ lub w domu ❷, z którego ma dobry widok na most ❸, nabrzeże po drugiej stronie rzeki ❹ i drogę ❺.



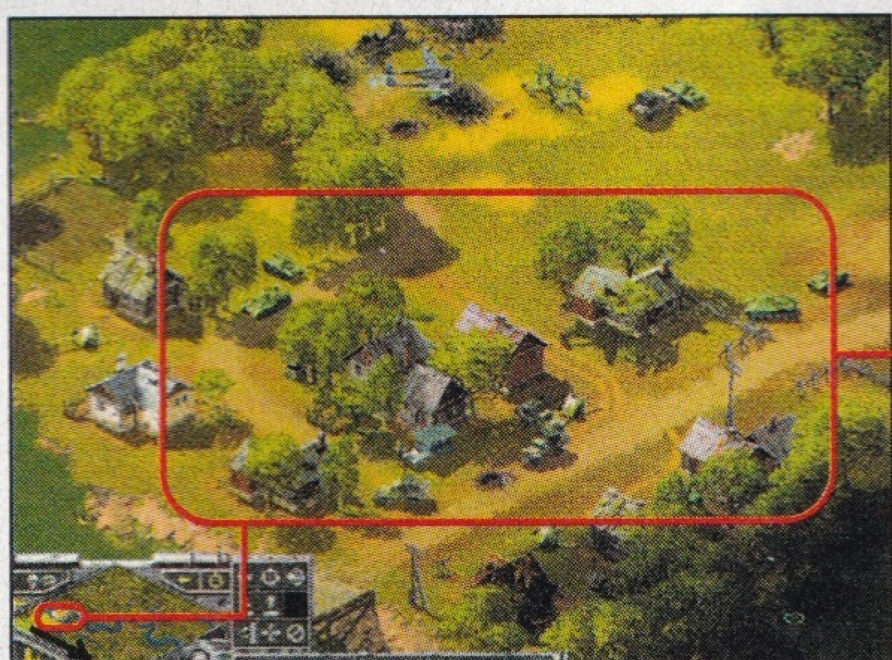
2 Gromadzimy na brzegu artylerię ● i rozpoczynamy ostrzał domu, bo domyślamy się, że ukrył się w nim wróg. Czerwony kursor ● świadczy, że jest to słuszne przypuszczenie.



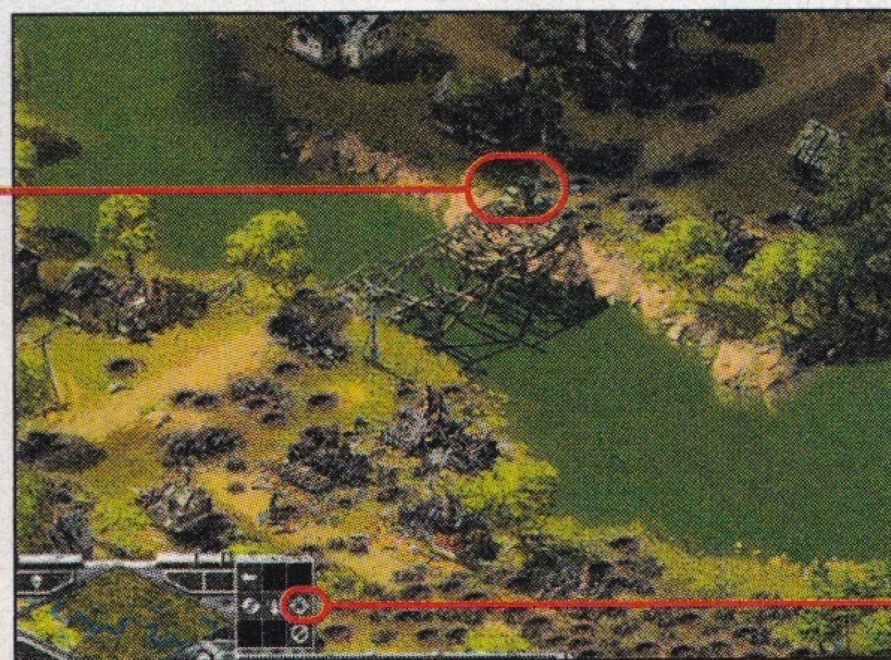
3 Po zakończeniu ostrzału podciągamy piechotę ●, zwiad motocyklowy ● i czołg ●, aby opanowały zrujnowany dom i ubezpieczały drogę przemarszu. Gdy zajmą pozycje, pozostałe oddziały bezpiecznie przekraczają most.

Niszczymy mosty

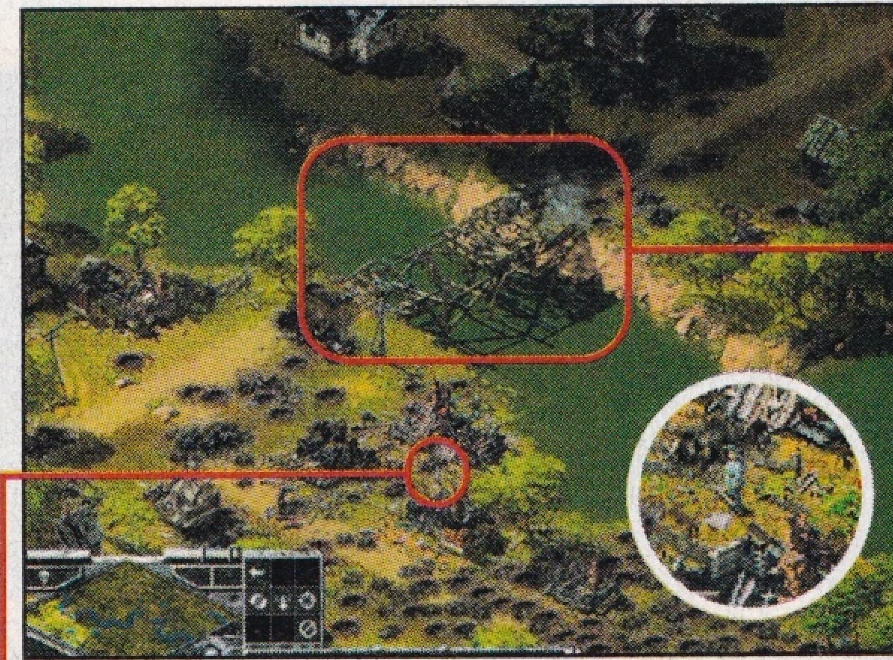
Mosty niszczymy, aby zatrzymać nadciągające wojska przeciwnika lub opóźnić marsz jego oddziałów. Jednak burzymy je nie tylko podczas obrony. Gdy atakujemy na wprost, a na naszym skrzydle znajduje się nieuszkodzony most, niszczymy go. Dzięki temu uzyskujemy całkowitą pewność, że wróg nie zaskoczy nas nagłym atakiem ze skrzydła.



1 Zwiad lotniczy ujawnił siły nieprzyjaciela gromadzące się na skrzydle do planowanego natarcia ●. Drewniany most to jedyna droga, którą mogą przedostać się do nas. Nasza artyleria ostrzeliwuje wroga.



2 Ukrytej w głębi naszych pozycji artylerii polowej każemy ostrzeliwać ● most. Przeciwnik naprawia go – wysyła saperów ●. Utwierdza to nas w przekonaniu, że planuje atak na skrzydło.

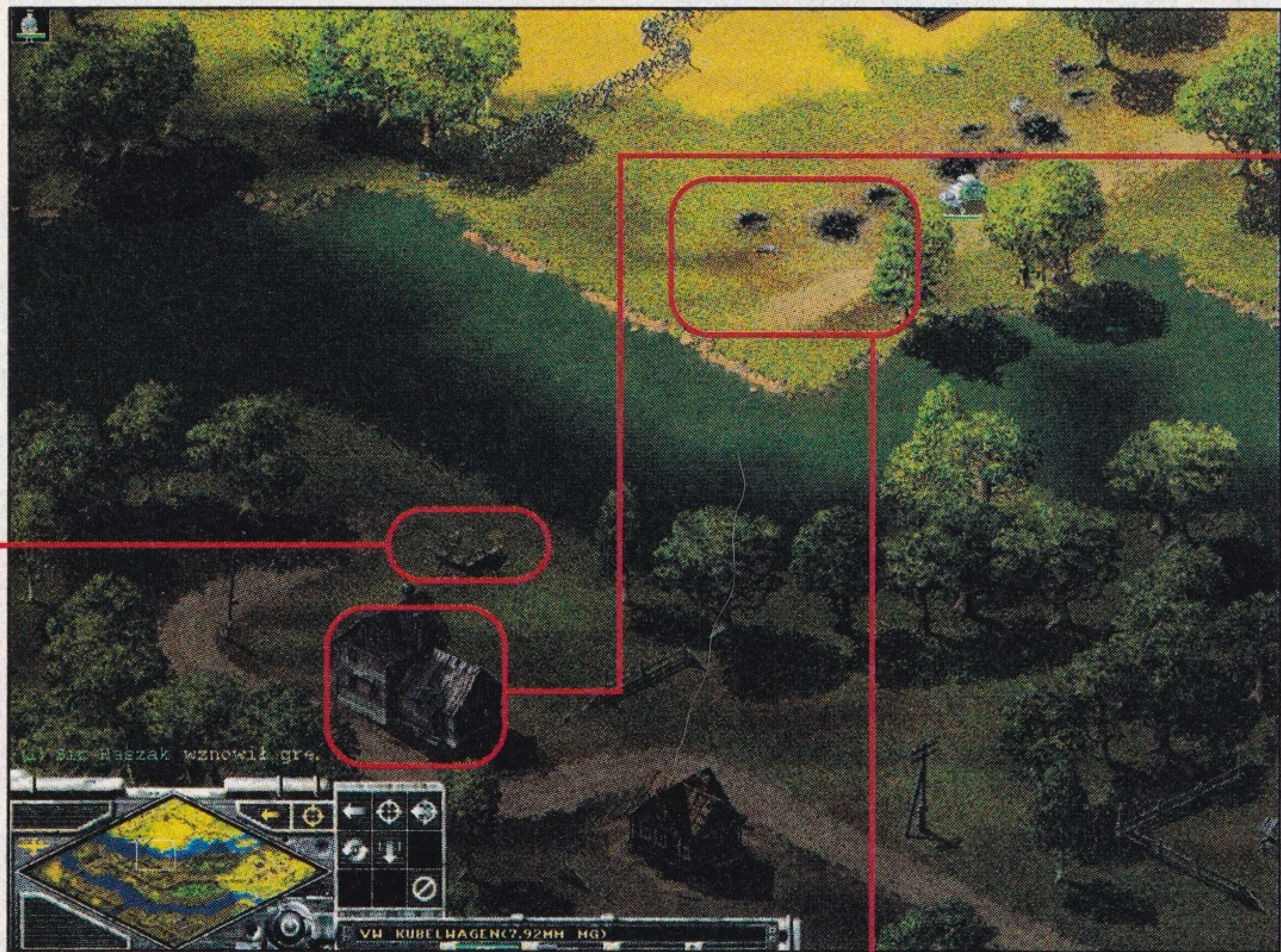


3 Niszczymy wóz saperów, most ● i kolejne wozy, które przybywają, aby naprawić budowlę. Wjazd na most widzimy dzięki dowódcy ● ukrytemu wśród ruin. Pełni on rolę obserwatora artyleryjskiego.

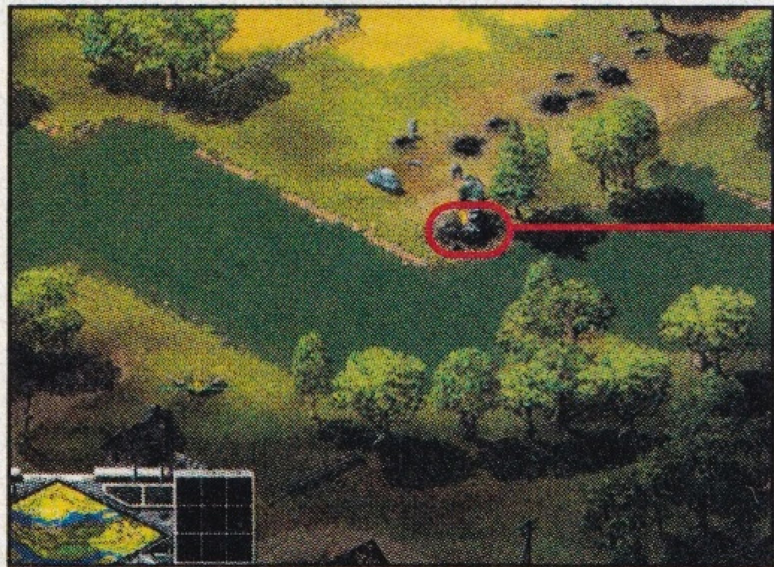
Sudden Strike

Budujemy most pontonowy

Mosty pontonowe budujemy tylko w wyznaczonych miejscach. Robimy to wówczas, gdy chcemy ominąć zwykły most silnie broniony przez nieprzyjaciela lub skrócić drogę, którą mają pokonać nasze oddziały.



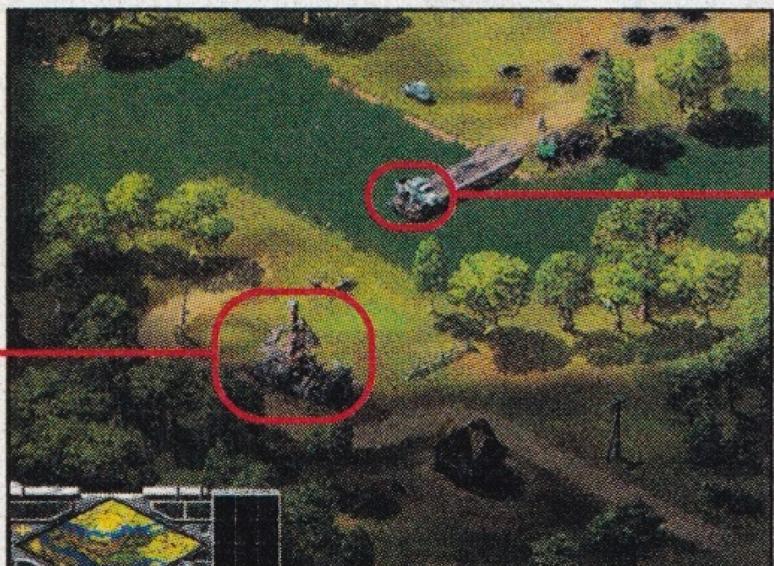
1 Wybieramy miejsce pod most. Przerwana droga ● świadczy o tym, że uda nam się wybudować przeprawę. Zwracamy uwagę na położone po drugiej stronie rzeki ziemiankę ● i dom ●.



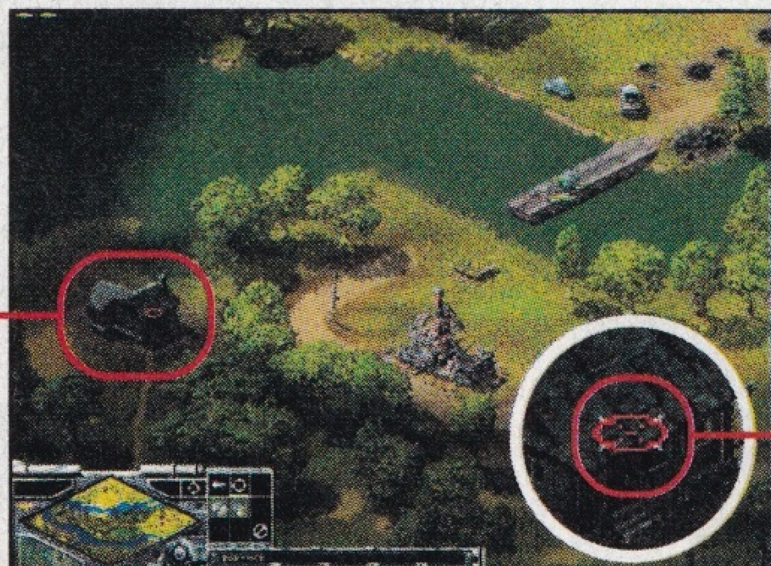
2 Rozbicie ciężarówki ● upewnia nas, że w zabudowaniach ukrywa się nieprzyjaciel. Rozpoczynamy ostrzał, niszczymy dom i wybijamy załogę ziemianki. Potem obsługa działa przerywa ogień.



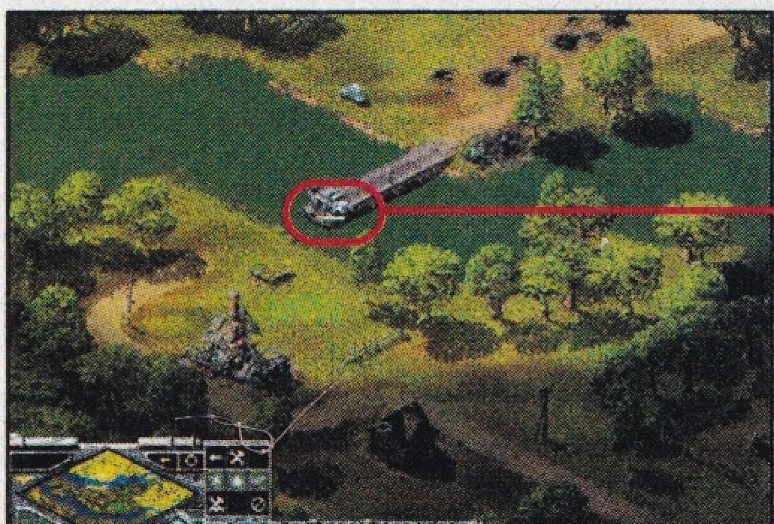
3 Oczyściwszy przedpole, sprowadzamy pojazd saperów i wydajemy rozkaz budowy mostu ●. Na mapie głównej pojawiają się wszystkie jego lokalizacje ●. Wybieramy tę, która nam odpowiada. Klikamy na rzekę.



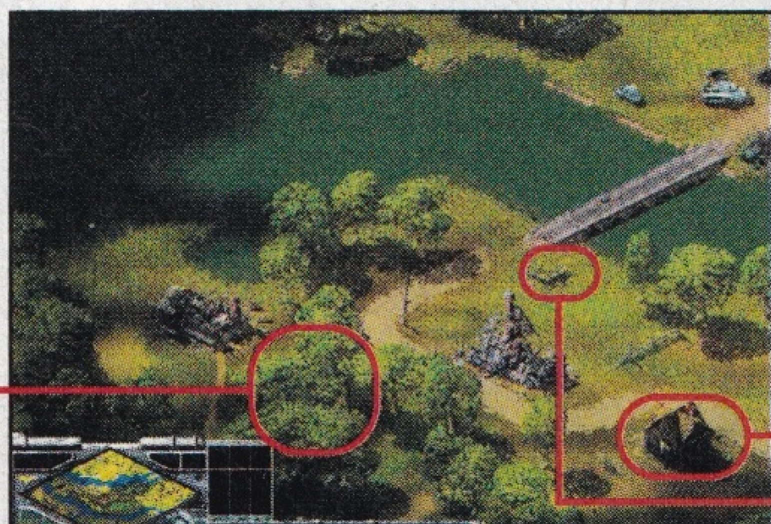
4 W trakcie prac okazuje się, że pomimo iż dom stojący po drugiej stronie rzeki został zniszczony ●, nasi saperzy i towarzyszący im żołnierze piechoty ● znów są ostrzeliwani przez nieprzyjaciela.



5 Wycofujemy pojazd saperów, mało odporny na ostrzał i sprowadzamy więcej wojska, w tym działo. Ostrzeliwujemy drugi dom ●, z którego oddano strzały. Obecność wroga poznajemy po kolorze kursora ●.



6 Zakończywszy ostrzał, powracamy do budowy mostu pontonowego. Nasze pojazdy saperskie ● szybko stawiają przeprawę. Dzięki temu nasze wojska wykonują atak, całkowicie zaskakując nieprzyjaciela.



7 Zajmujemy ziemiankę po drugiej stronie rzeki ●. Gdy nadciąga więcej piechoty, obsadzamy nią dom ● i skraj lasu ●. Po ubezpieczonym moście przeprawiamy wszystkie oddziały kierowane w tę część mapy.

Wykorzystujemy uształtowanie terenu

Każdą przeszkodę terenową, na przykład budynek czy drzewo, żołnierze wykorzystują jako ukrycie. Piechota chroni się także wewnątrz domów, ziemianek i bunkrów. Zwracamy pilnie uwagę na stan zabudowań. Gdy pod wpływem ostrzału pasek przy budynku staje się czerwony, wyprowadzamy żołnierzy, by schronienie nie zawaliło się im na głowy.



1 Zdobywając wieś, nasz oddział natyka się na dwa działa przeciwlotnicze ukryte za domami ●. Nie mamy armat polowych, które by je rozbiły. Oszczędzając inne jednostki, rzucamy do walki piechotę ●. Dla wygody łączymy ją w jeden oddział.



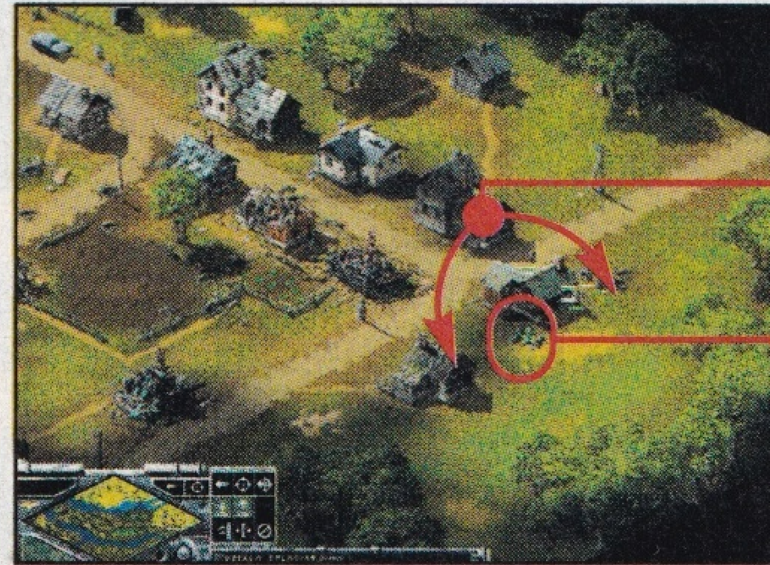
2 Atak przez wieś skończyłby się klęską i wybiciem naszych oddziałów. Obchodzimy więc armaty szerokim łukiem ●, unikając ich ostrzału. Przemykamy lasem i szybko rzucamy piechotę do ataku na pierwszy dom, który stoi na naszej drodze ●.



3 Okazuje się, że dom jest pusty, ale w kolejnym budynku czai się wróg ●. Atakujemy wszystkimi siłami.



4 Po wyparciu wroga z domu bierzemy się za kolejny ●, w którym być może ukrywa się nieprzyjaciel.



5 Obchodzimy stanowisko działa ●. Najbezpieczniej jest zaatakować równocześnie z dwóch stron ●. Dbamy wtedy, aby obydwie grupy rozpoczęły atak w tej samej chwili.



6 Atakować z jednej strony jest łatwiej, ale ponosimy duże straty. Działo obraca się w naszą stronę, ale nie ma czasu, by wystrzelać tak liczny oddział. Po krótkiej walce jest nasze.



7 Korzystając z osłony kolejnego domu, podchodzimy do stanowiska drugiego działa ●. Zdobywamy je po krótkiej walce i przy niewielkich stratach. Pozostaje nam tylko wezwać piechotę, która przejmuje rolę osłony cennej zdobyczy. Teraz wieś należy do nas.

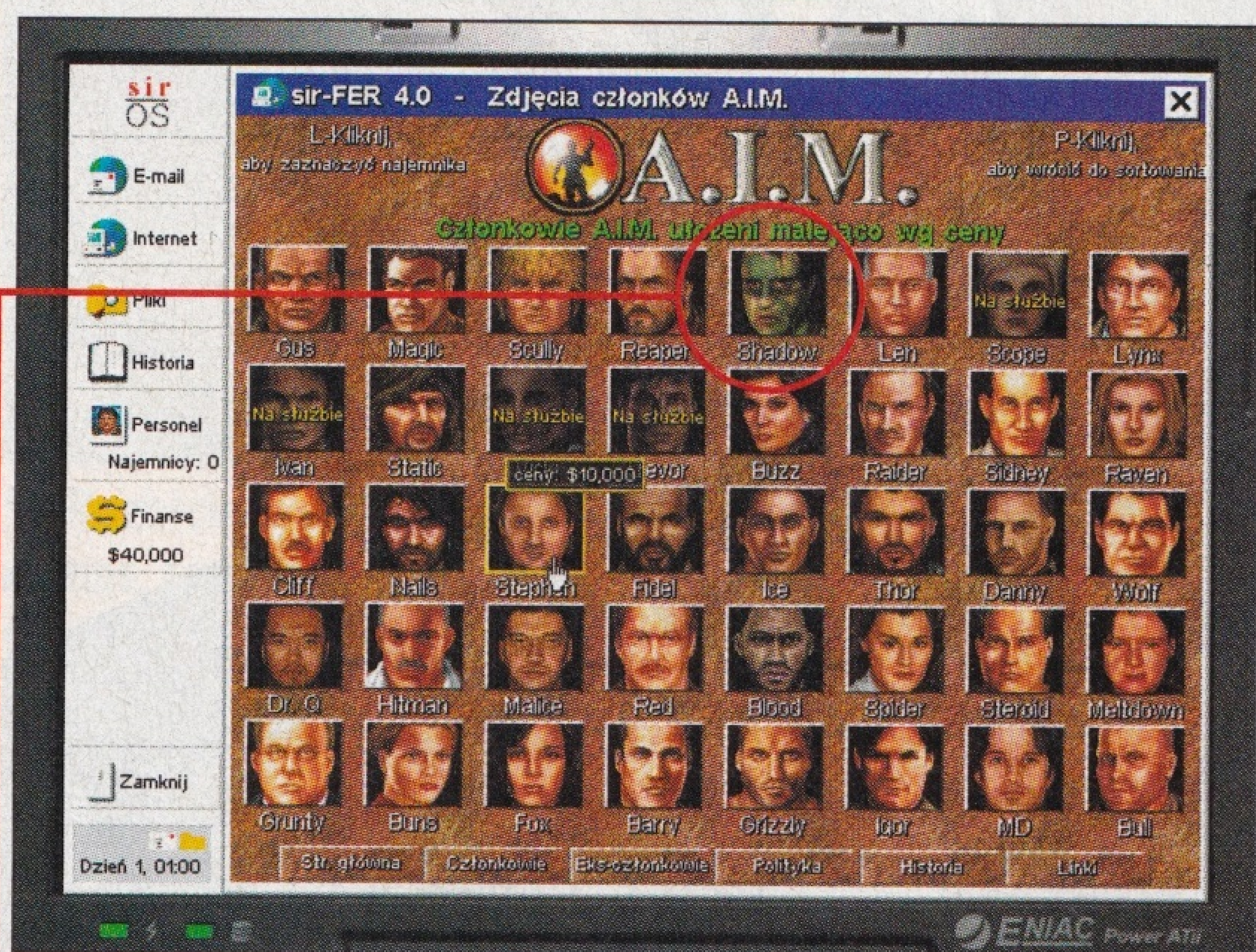
Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business

Gra strategiczna na PC |
Walka w dżungli to zadanie dla twardzieli. Dzięki ściągawce GIER nie błąkamy się po bezdrożach i wyrównujemy stare rachunki

Test gry w numerze 8/2001 na stronie 30

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy podstawy gry



Jeśli graliśmy w poprzednią część gry (Jagged Alliance 2), przenosimy z niej bohaterów do dodatku. Potem dobieramy najemników w biurze A.I.M. Mamy ograniczone fundusze, ale **GRY** polecają wybranie przynajmniej jednego dobrego żołnierza. Dobrym kandydatem jest Shadow – porusza się bezszelestnie i świetnie strzela. Oprócz niego pieniędzy wystarczy na jednego dobrego lub dwóch przeciętnych najemników. Potem do grupy dołącza lekarz i mechanik.

Przed rozpoczęciem rozgrywki uczymy się kilku podstawowych komend wydawanych za pomocą klawiatury. Walka rozgrywana jest w trybie turowym. Na każdą czynność wykonywaną przez naszych ludzi wydajemy tak zwane punkty akcji. Ich liczba zależy od zręczności i zwinności najemnika.

Poruszamy się i strzelamy

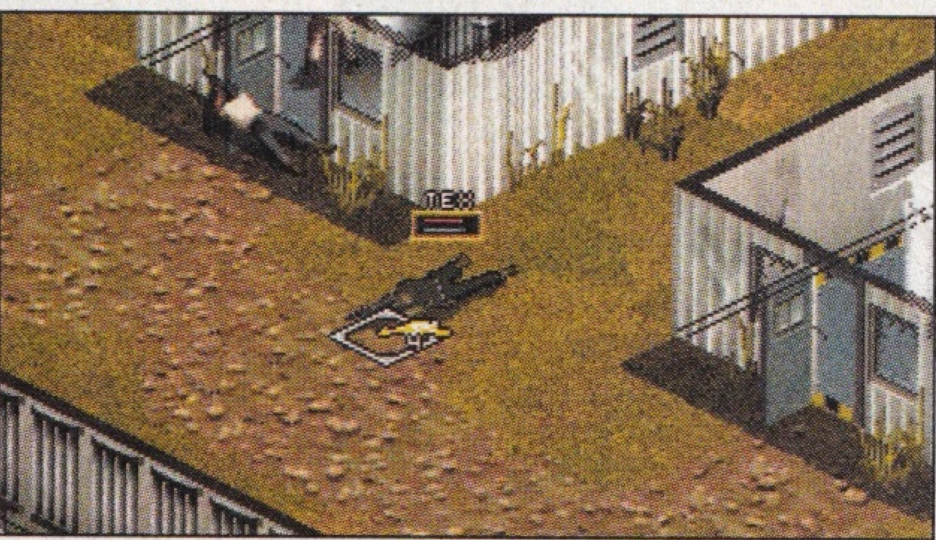
Pozycje oraz ich wpływ na poruszanie się



Stojąca [S] – żołnierz jest wystawiony na strzały, ale porusza się szybko. Używamy tego trybu tylko wtedy, gdy jesteśmy pewni, że w okolicy nie ma wroga lub gdy nasz podwładny szybko biegnie w bezpieczne miejsce.

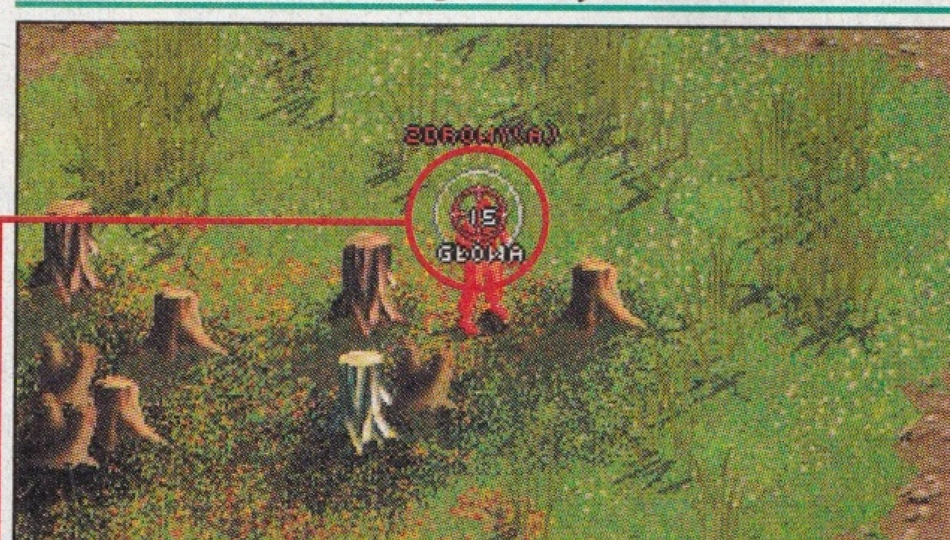


Schylona [C] – to najlepszy sposób na podkradanie się. Najemnik robi wówczas najmniej hałasu. Stosujemy tę pozycję, gdy chcemy zaskoczyć przeciwnika lub gdy nasi ludzie poruszają się pod ostrzałem.

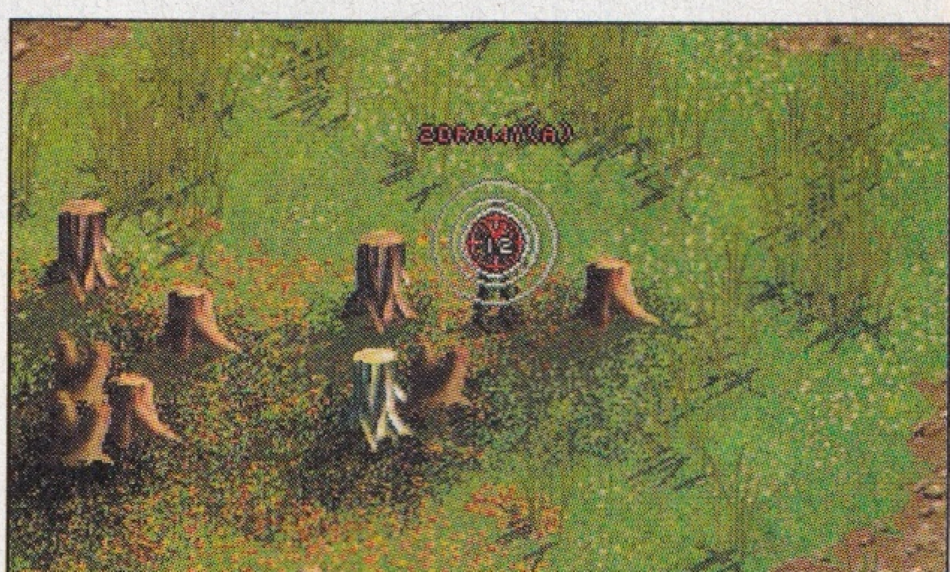


Leżąca [P] – najemnik porusza się cicho i niełatwo go trafić, ale wlecze się jak ślimak. Kładziemy naszych ludzi na ziemi, gdy chcemy ukryć ich przed ogniem wroga, a także wtedy, gdy mają dokładnie i bez pośpiechu celować.

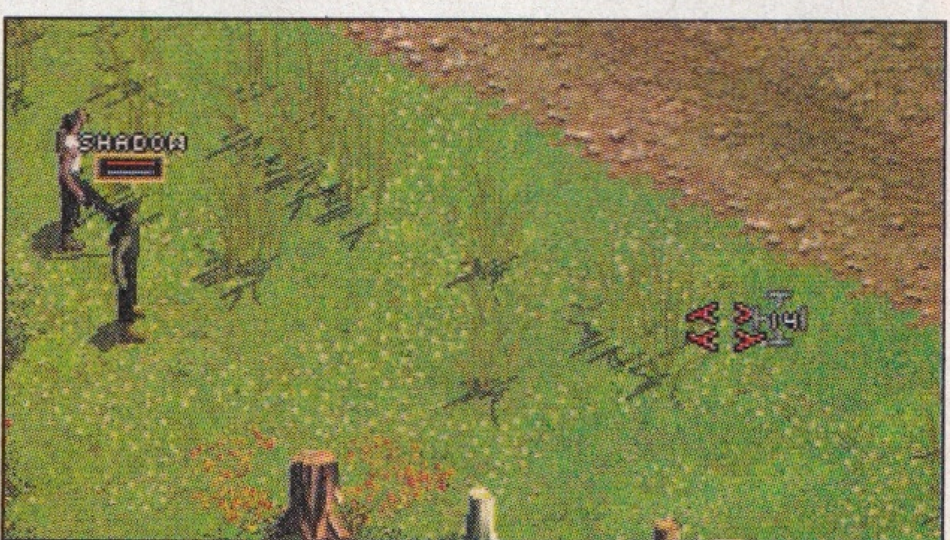
Strzelanie i inne sposoby ataku



Gdy przesuwamy kursor na wroga, widzimy **celownik**. Celujemy w nogi, korpus lub głowę (najtrudniej w nią trafić). Naciskając prawy przycisk myszy, zwiększamy liczbę punktów akcji przeznaczanych na strzał.

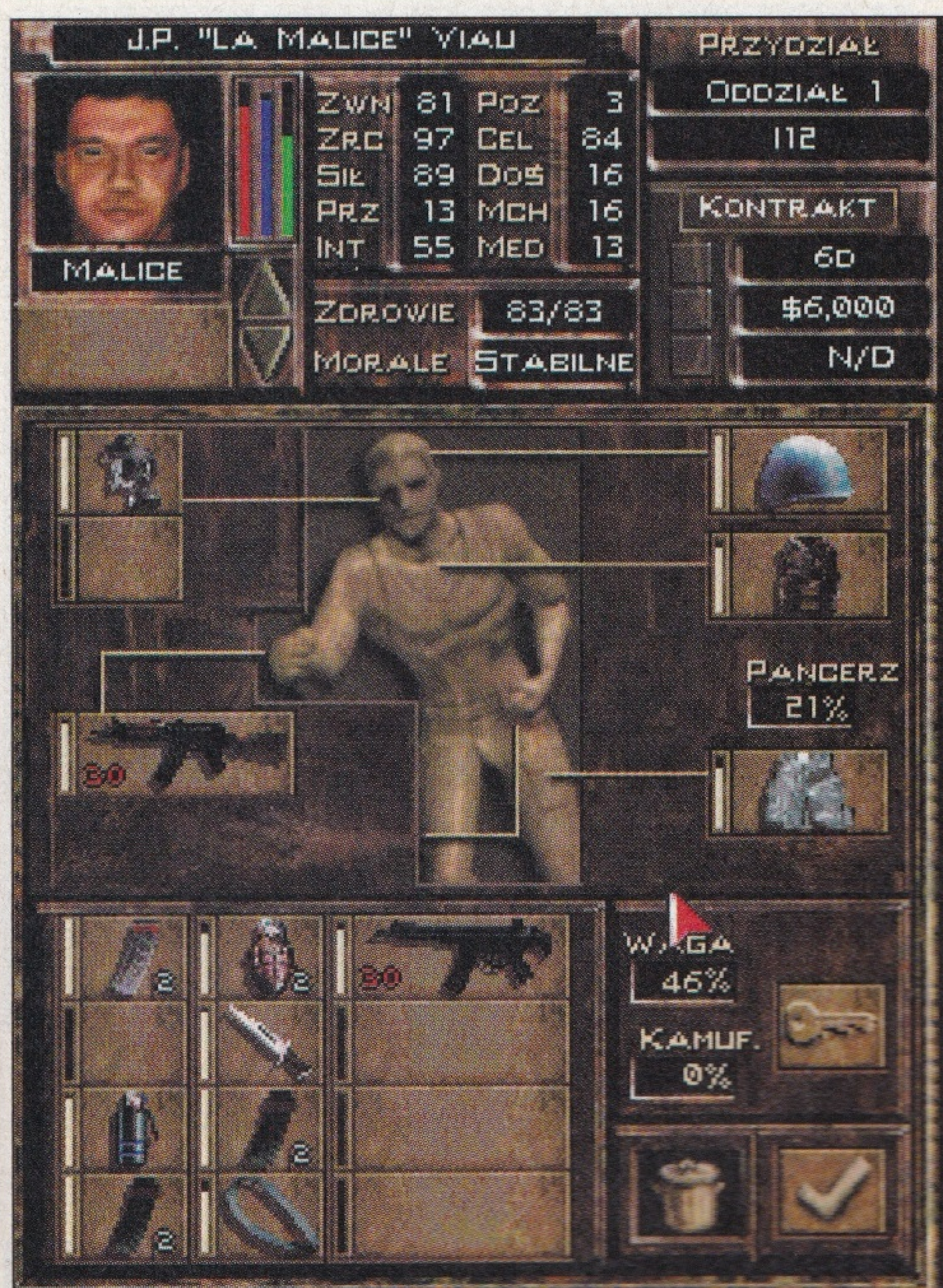


Serią [B] strzelamy, gdy jesteśmy blisko przeciwnika. Serię można pociągnąć z jednego miejsca w drugie, ale lepiej sprawdza się wystrzelenie kilku pocisków w ten sam cel. W ten sposób szybko unieszkodliwiamy wroga.



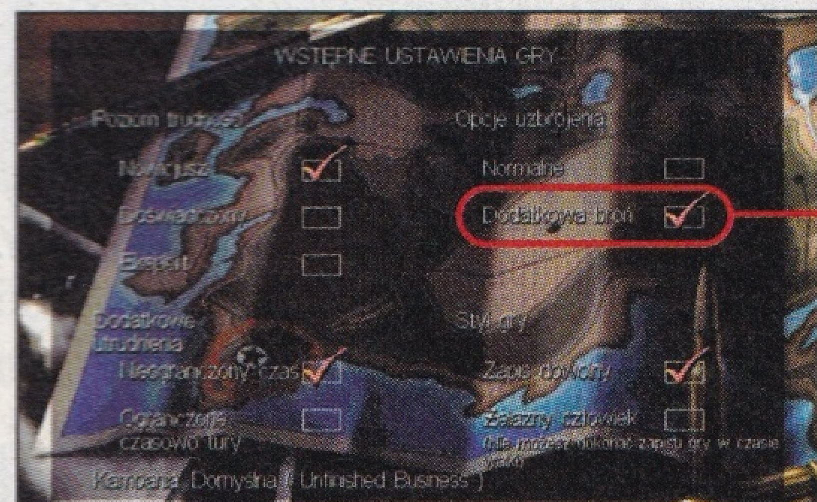
Granaty to mało skuteczna broń. Rzut wymaga wielu punktów akcji, a efekt jest słaby. Na szczęście niekiedy przeciwnik przewraca się, co ma decydujący wpływ na losy starcia. Zazwyczaj jednak nie używamy tej broni.

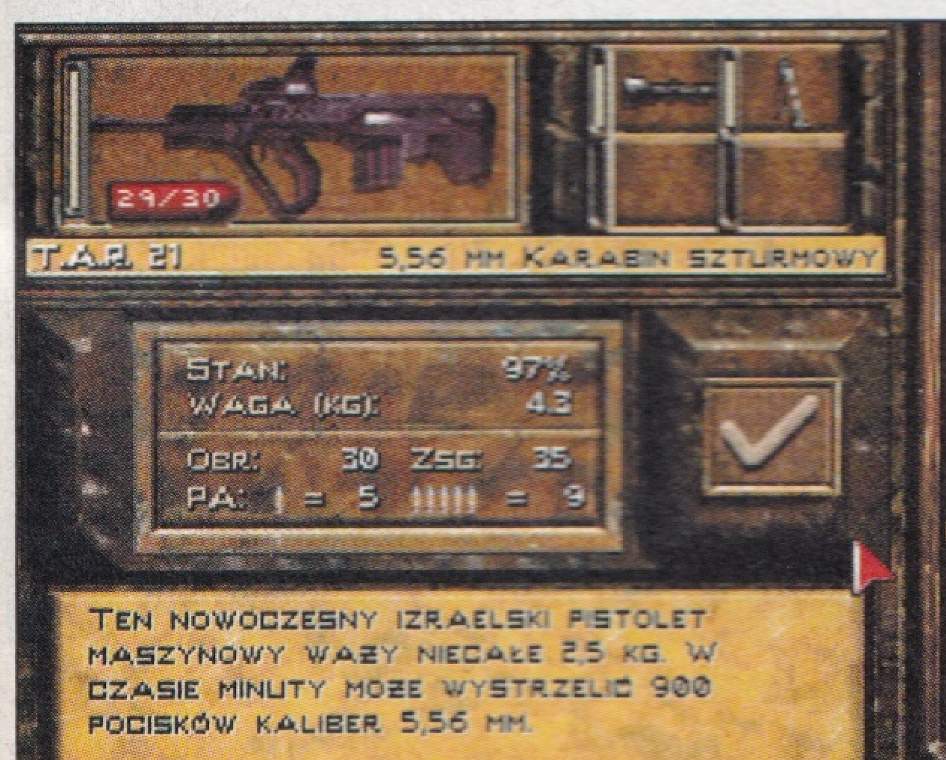
Posługujemy się bronią



Nasz plecak jest pojemny, ale nie mieści wszystkich znalezionych przedmiotów. Przed każdą misją robimy więc w nim porządek – łączymy przedmioty i magazynki, rozmieszczamy je tak, by zajmowały mniej miejsca. By dowiedzieć się czegoś o przedmiocie, klikamy na niego prawym przyciskiem myszy.

Polecamy włączenie opcji **Dodatkowa broń**. Mamy wtedy do dyspozycji bogaty arsenał w sam raz dla zdolnego najemnika, który potrafi używać różnych rodzajów uzbrojenia. Pamiętamy, by zawsze mieć przy sobie amunicję do danego typu broni.





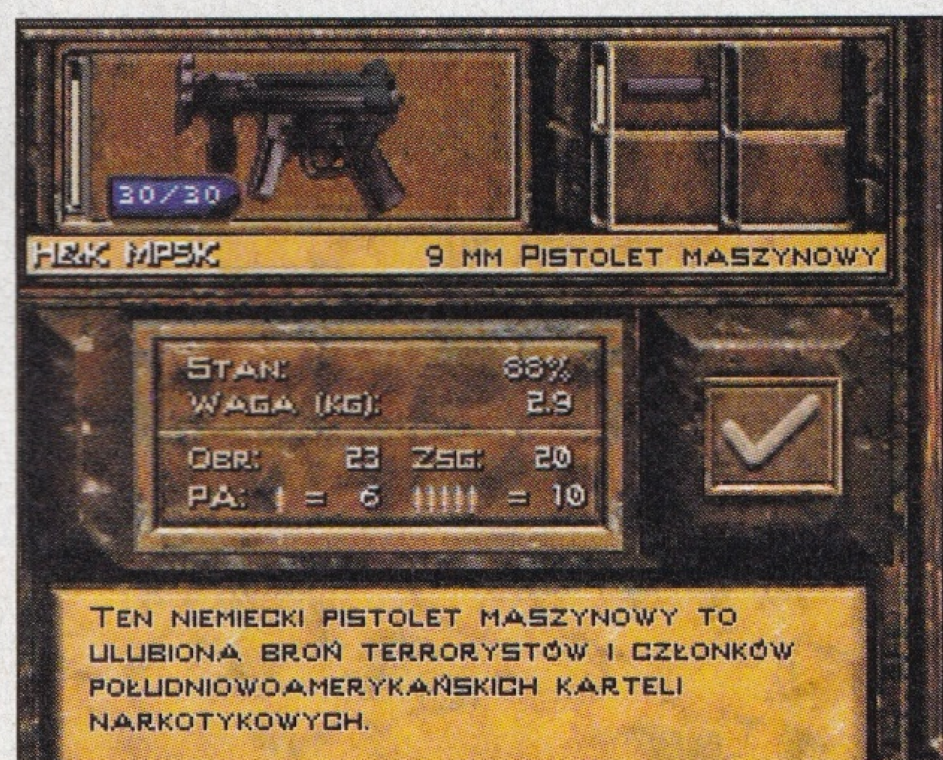
T.A.R. 21 – strzelanie z tej broni kosztuje mało punktów akcji, a seria jest skuteczna nawet wtedy, gdy atakujemy z dużej odległości.



Steyr AUG – jego zaletą jest duża siła ognia, w dodatku strzelamy z niego jak ze snajperki. To potężny karabinek szturmowy.



PSG 1 – oto symbol niemieckiej dokładności, świetny karabin dla każdego snajpera. Tę broń obowiązkowo wyposażamy w lunetę.



Heckler & Koch MP5K z dołączonym tłumikiem to idealna broń dla Shadowa. Żaden samotny strażnik nie jest wobec niej bezpieczny!

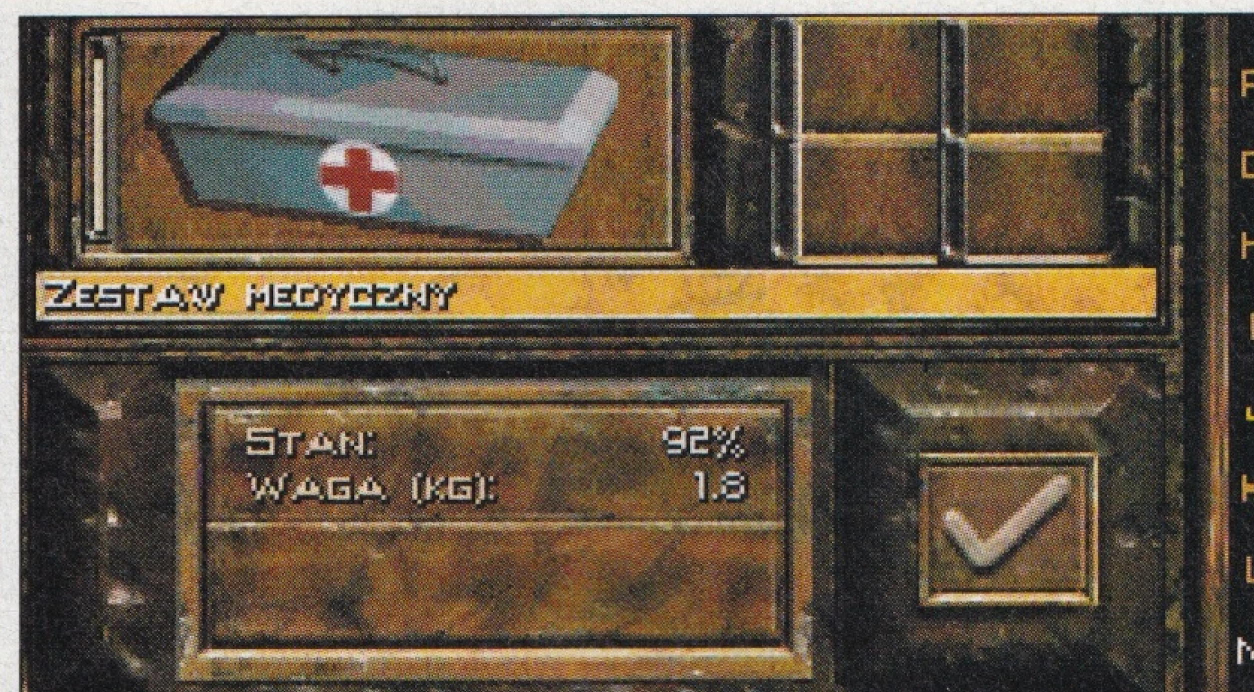


Karabin snajperski VAL jest wytłumiony, co czyni z niego idealną broń do cichego likwidowania wrogów na odległość. Strzela jednak specjalną amunicją kalibru 9 milimetrów.

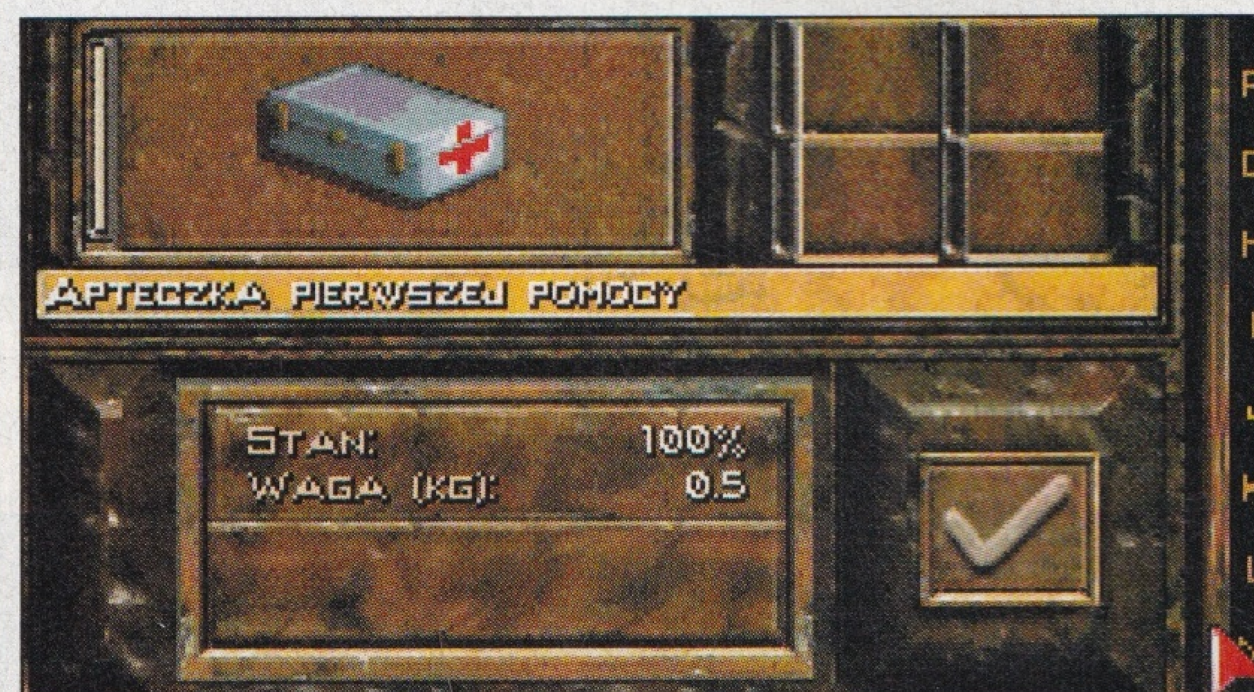


Barrett M82A2 to najpotężniejszy karabin. Służy jako rusznica przeciwczołgowa, ale sprawdza się też w walkach z ludźmi. Jego wady to duży ciężar i mała szybkostrzelność.

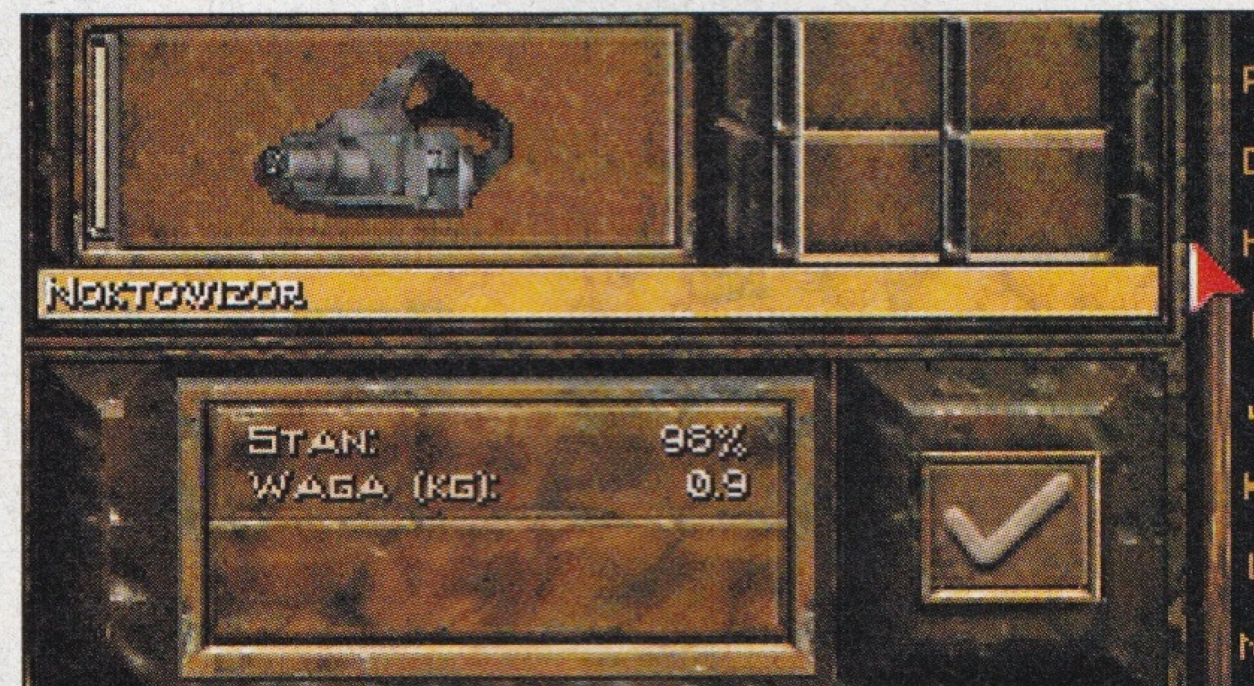
Używamy ekwipunku



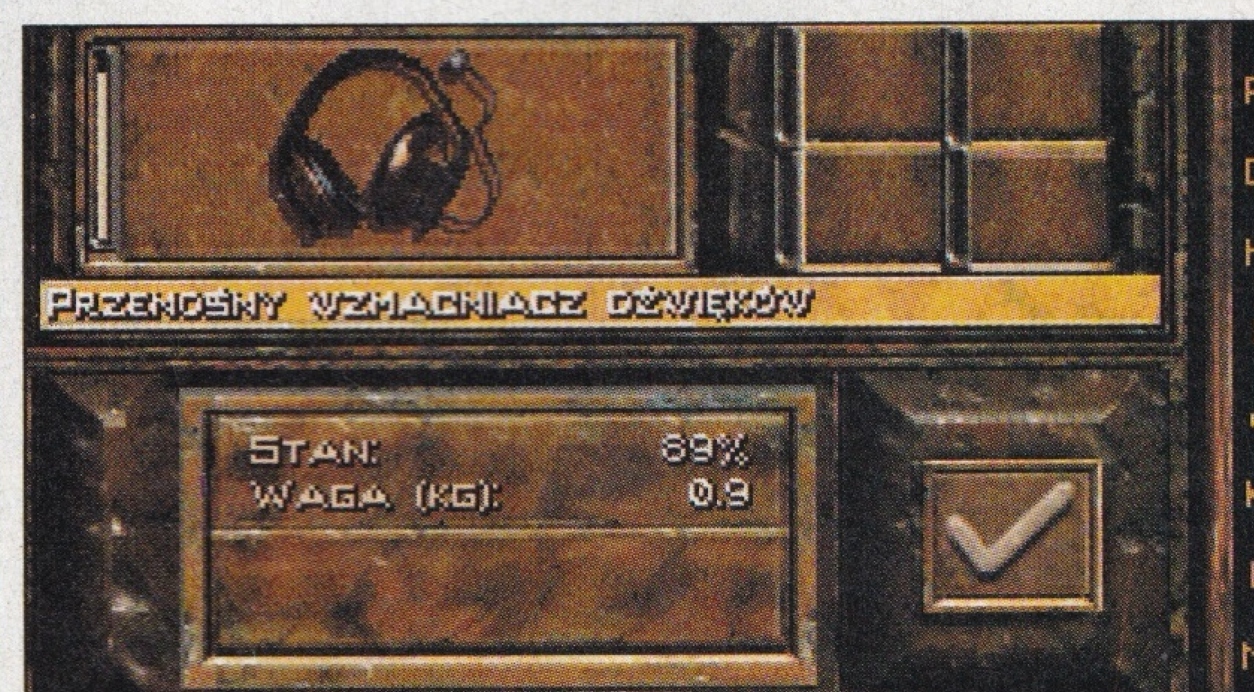
Zestaw medyczny to obowiązkowe wyposażenie każdego doktora. Bez niego nie jest on w stanie wyleczyć poważnych ran. Wystarczy, by zespół posiadał tylko jeden zestaw.



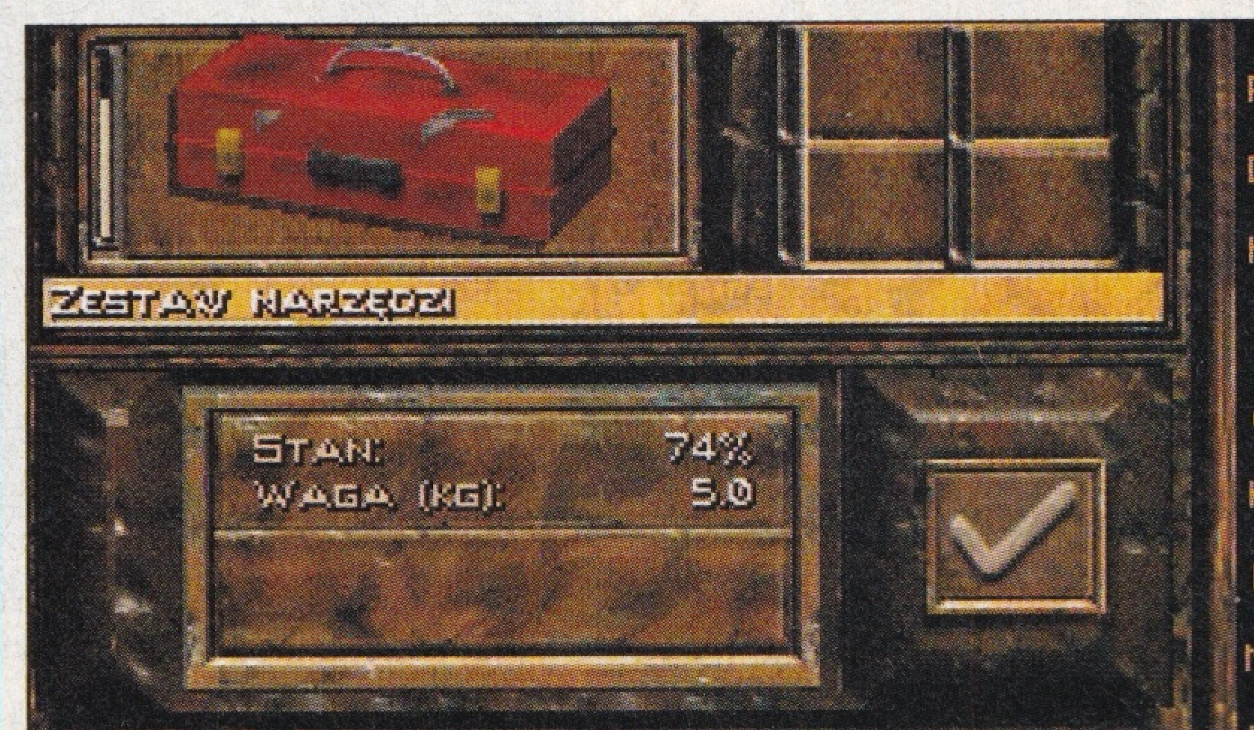
Apteczka przydaje się najemnikom znającym się choć trochę na medycynie. Służy do podstawowego opatrywania ran na polu walki i tamowania krwawienia.



Noktowizor przydaje się w czasie walki w nocy. Daje naszym najemnikom znaczną przewagę nad wrogiem. W pierwszej kolejności wyposażamy w niego snajperów.



Wzmacniacz dźwięku to urządzenie, dzięki któremu żołnierze słyszą przeciwników, zanim sami zostają wykryci. Najbardziej przydaje się naszemu zwiadowcy.



Zestaw narzędzi służy do naprawiania zepsutej broni i sprzętu. Używa go tylko osoba znająca się na mechanice.

Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business

Jak spotkać się z wrogiem (i przeżyć)



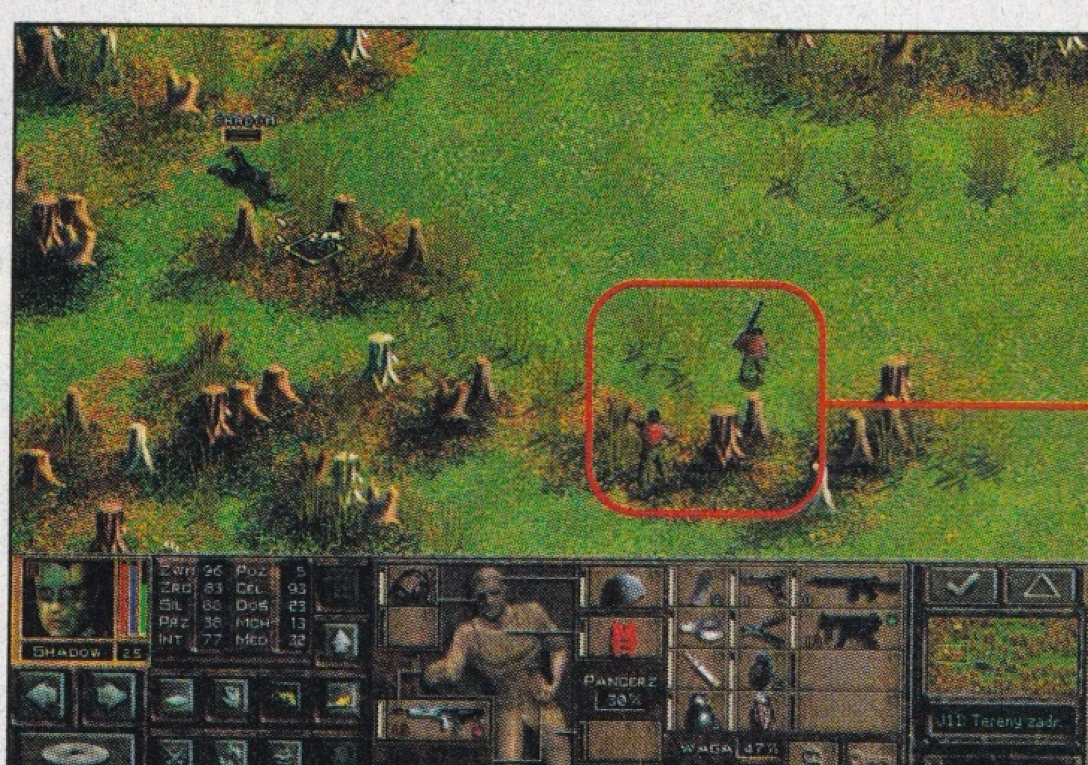
1 Gdy wchodzimy na teren wroga, poznajemy liczebność przeciwników. Jeśli uważamy, że nasz zespół nie da sobie rady – wycofujemy się. W przeciwnym wypadku przenosimy się na pole walki. Pamiętamy, by najemnicy byli wypoczęci.



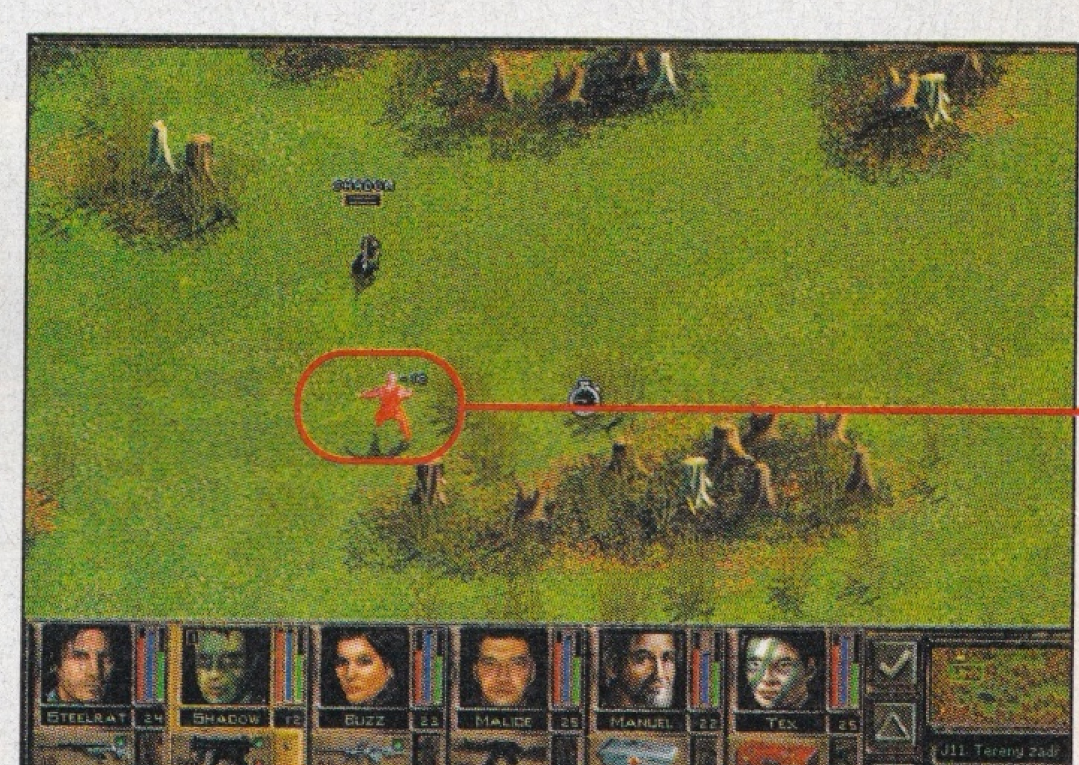
2 Na polu walki każemy naszym ludziom kucnąć i naciskając klawisz [Z], włączamy tryb skradania. Gdy żołnierz zostaje wykryty, wyłączamy tę opcję, bo skradanie wymaga poświęcenia wielu punktów akcji, które potrzebne są do strzelania.



3 Przodem zawsze wysyłamy zwiadowcę ●. W tej roli świetnie sprawdza się niewidzialny Shadow. Reszta oddziału porusza się w ciasnym szyku, osłaniając ogniem zwiadowcę i siebie nawzajem.



4 Shadow zauważył wroga ●. Kładzie się nieruchomo i czeka na okazję do ataku. Reszta grupy skrada się, podchodząc przeciwnika. Ci, którzy robią dużo hałasu, trzymają się z tyłu, bo wróg ma dobry słuch.



5 Z małej odległości strzał z MP5K jest zabójczy ●. Gdy mamy szczęście (i tłumik), przeciwnik nie zdąży ostrzec kolegów. Jeśli któryś z najemników dobrze walczy nożem, powinien celować w szyję.



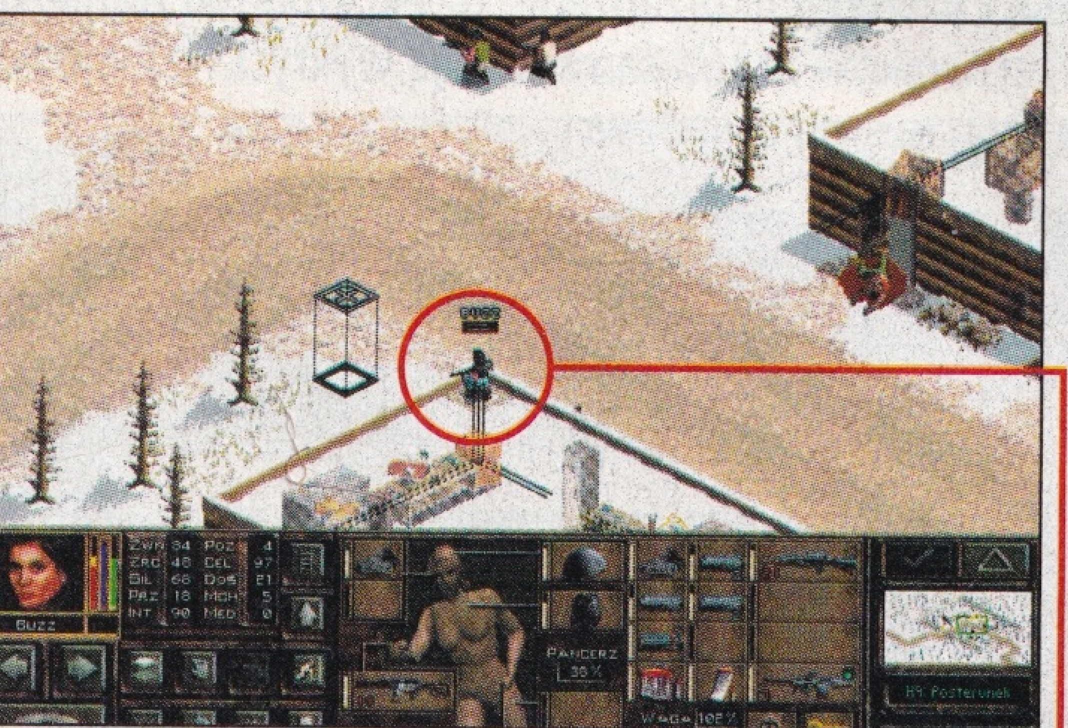
6 Gdy już zostajemy wykryci, trzymamy naszych ludzi za zasłoną – na przykład chowamy się za kępami drzew. Pilnujemy, by żołnierze byli chronieni z kilku stron, bo atak może nadejść zewsząd.



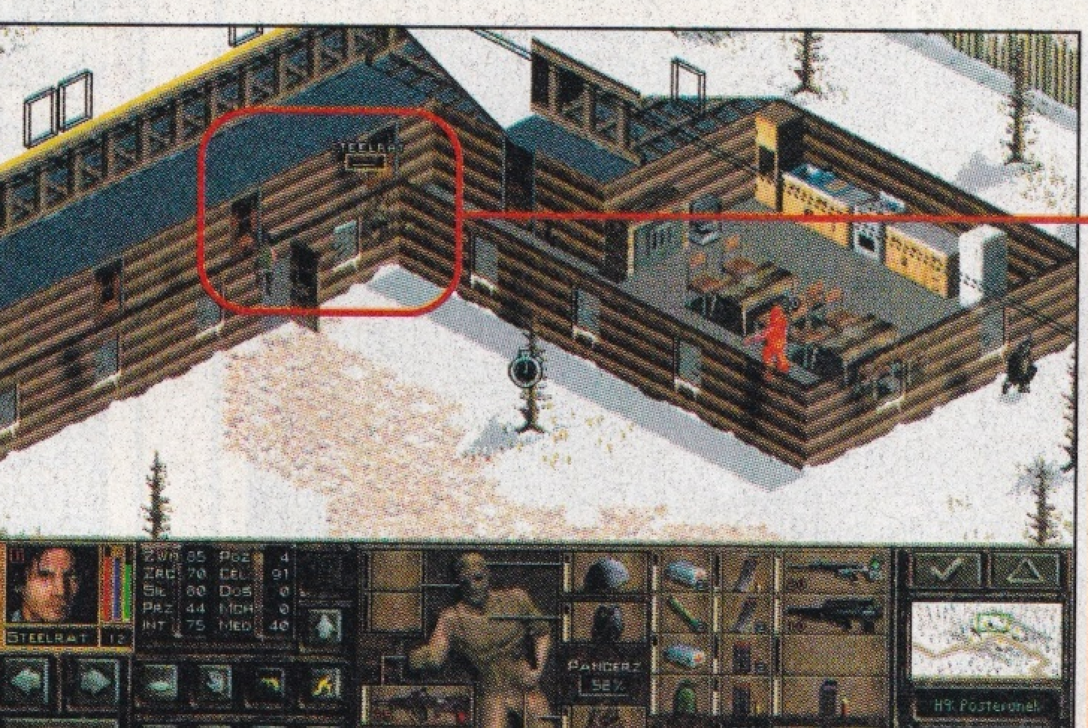
7 Przeciwnicy są zajęci wymianą ognia, posyłamy więc dwóch ludzi na skrzydło ● i atakujemy z drugiej strony. To daje nam przewagę taktyczną. Uważamy, by nasi żołnierze sami nie wpadli w taką pułapkę.



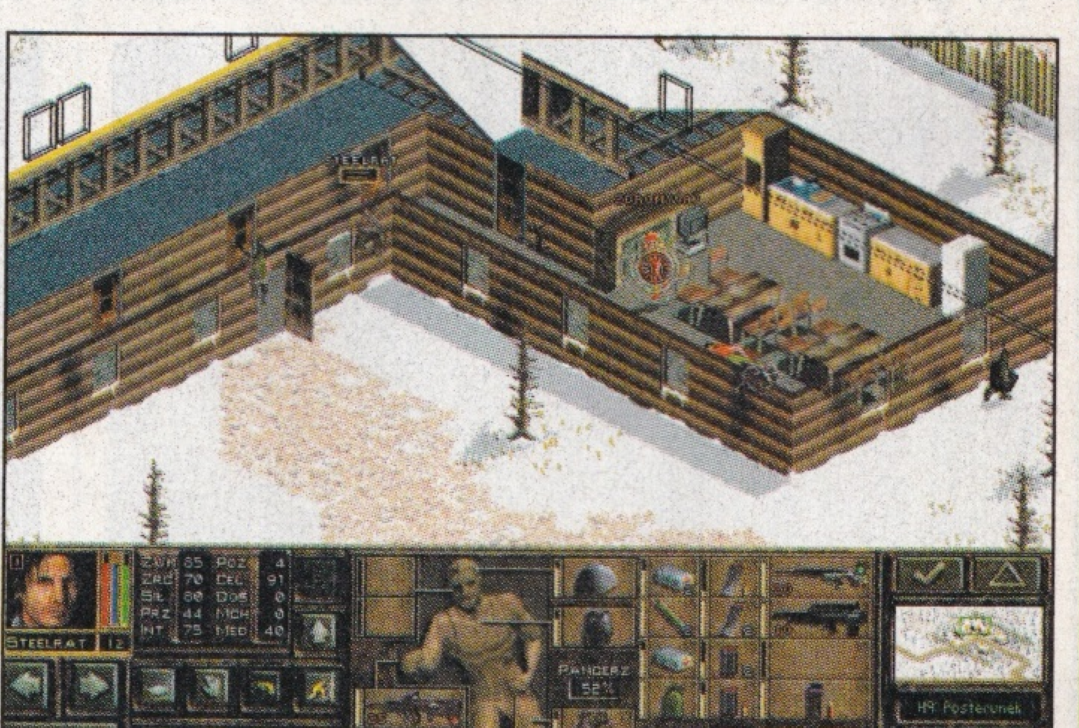
8 W lesie łatwo się ukryć, ale i wpaść w zasadzkę. Wysyłamy przodem dwóch zwiadowców. Chronimy tyły, bo przeciwnicy nie stoją w miejscu. By ułatwić poruszanie się, ukrywamy korony drzew ([T]).



9 W mieście korzystamy z osłony budynków. Uważamy przy tym na dachy, gdyż kryją się na nich snajperzy przeciwnika. Żołnierzy leżących na dachu niełatwo jest trafić. Dlatego likwidujemy ich i obsadzamy dachy własnymi ludźmi ●.

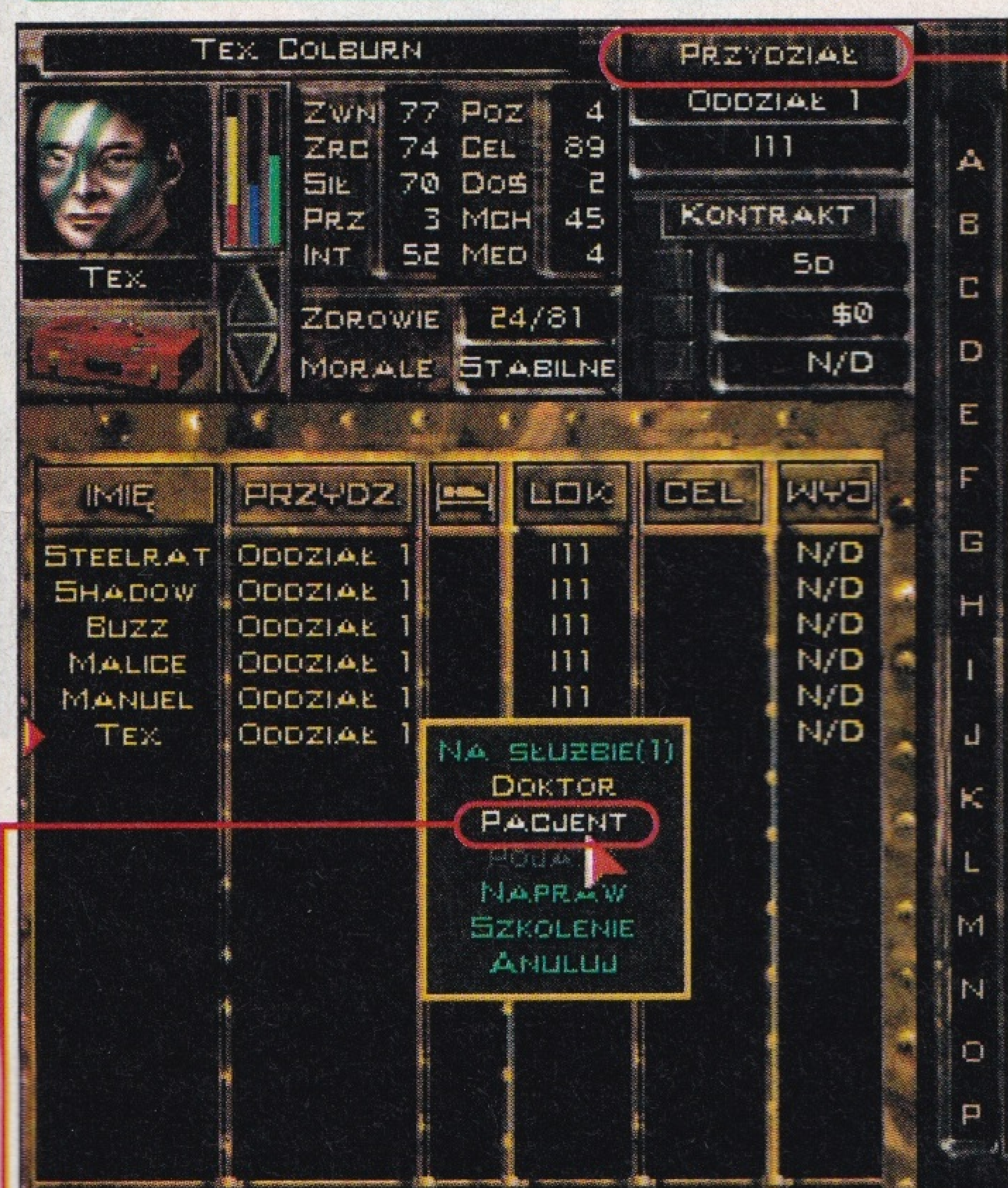


10 W budynkach najlepiej sprawdzają się strzelby i karabinki automatyczne. Liczy się głównie siła ognia i to, by nasz najemnik strzelał pierwszy. Żołnierze powinni się ubezpieczać i poruszać parami ●: gdy jeden otwiera drzwi, drugi wchodzi do pomieszczenia.

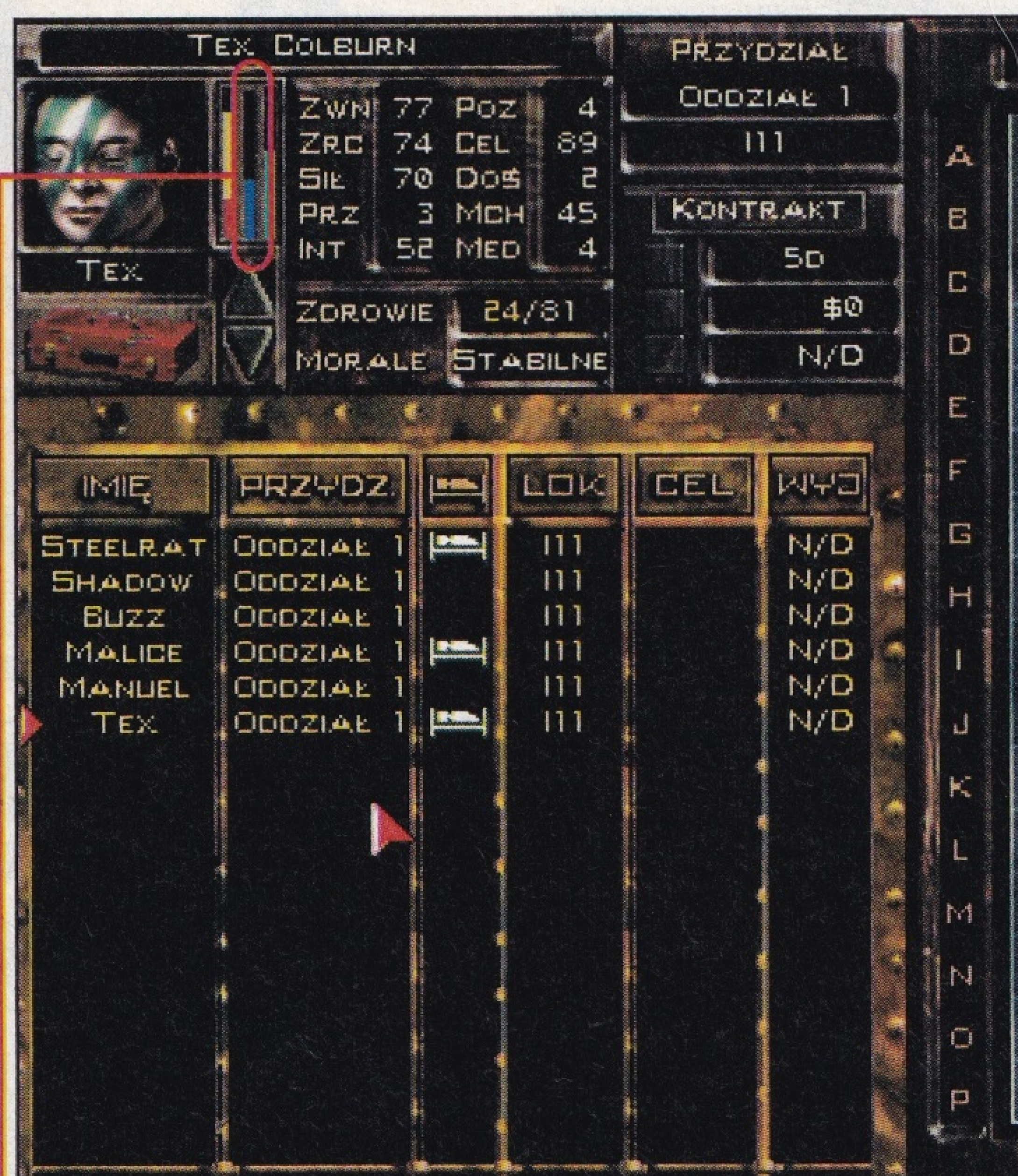


11 W trakcie tury przeciwnika nasi żołnierze samodzielnie wykonują niektóre czynności. Jeśli mają jeszcze punkty akcji, strzelają lub chowają się. Dlatego gdy wiemy, że wróg czai się w pobliżu, nie wydajemy wszystkich punktów akcji.

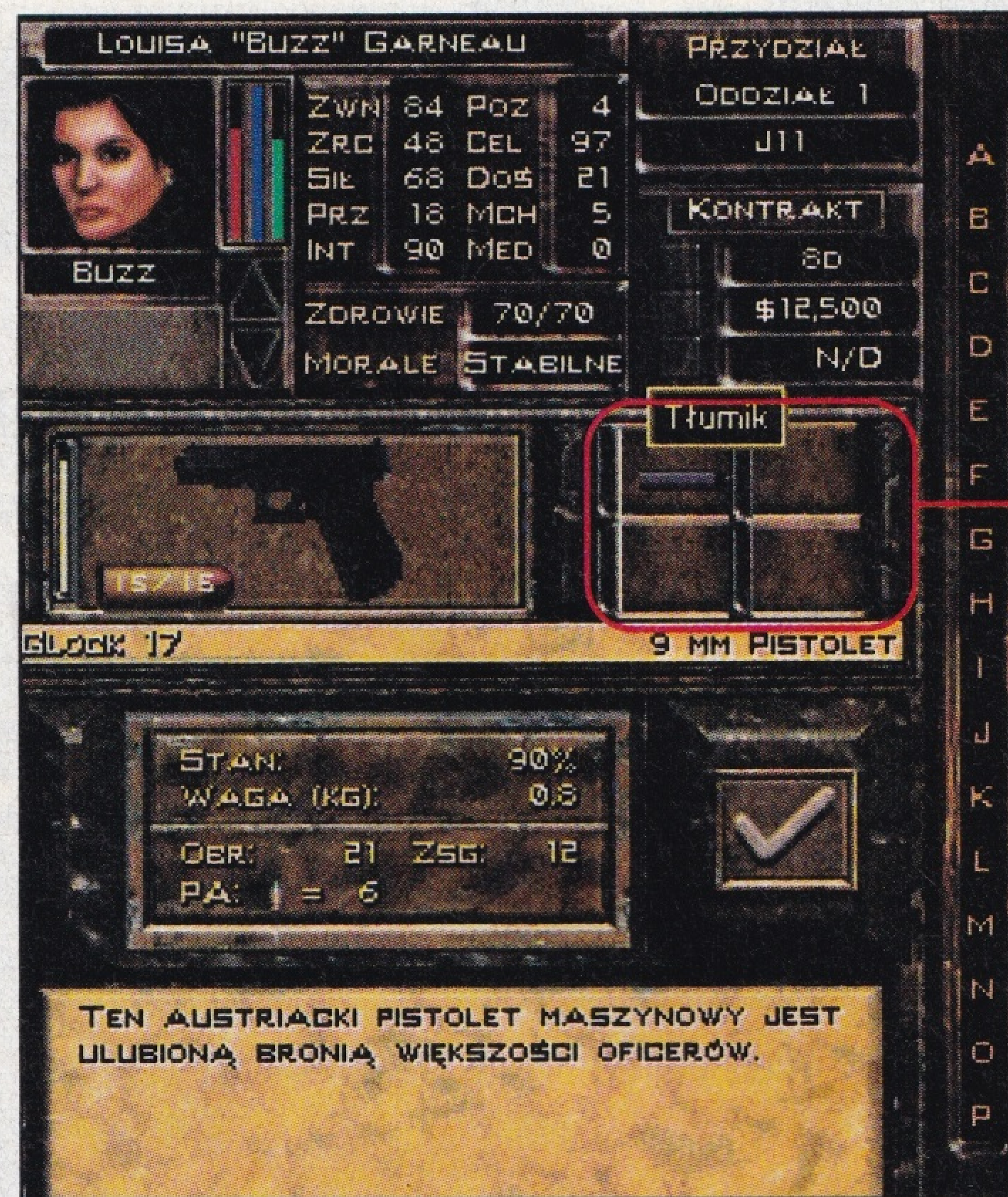
Dbamy o żołnierzy i sprzęt



1 Klikamy na przydział rannego żołnierza. Otwiera się okienko z kilkoma opcjami. By wysłać go do lekarza, klikamy na **Pacjent**. Potem przechodzimy do najemnika lekarza, wybieramy przydział, po czym w okienku klikamy na opcję **Doktor**.



2 Jeśli najemnik jest zmęczony (niebieski pasek nie jest pełen), każemy mu wypocząć. Od poziomu energii najemnika zależy liczba punktów akcji, jakie mamy do wykorzystania. Pamiętamy, że usypiający ze zmęczenia żołnierz do niczego się nie nadaje.



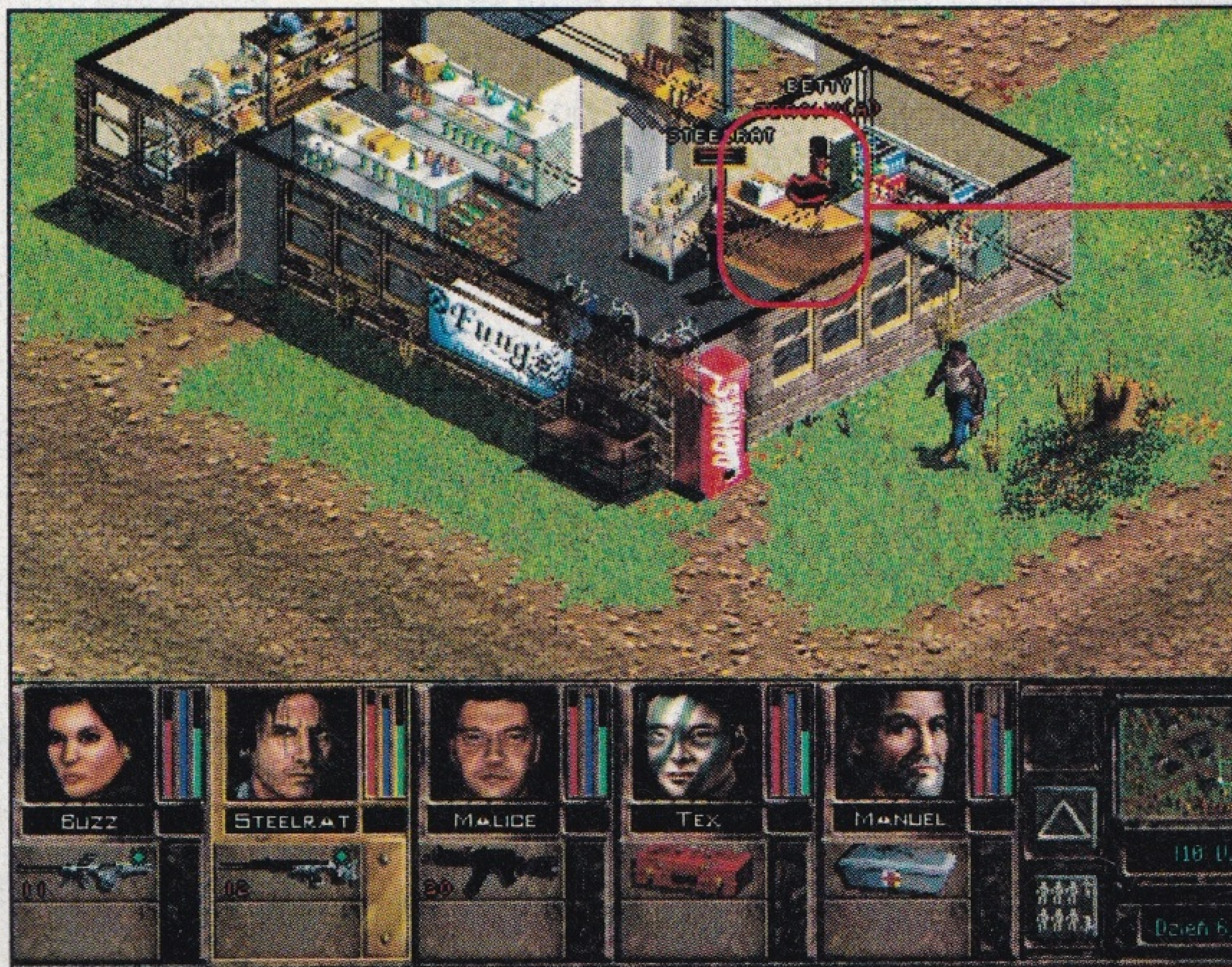
3 Umiejętności mechanika są przydatne, a czasem konieczne. Łączymy przedmioty, podnosząc jeden, a potem klikając prawym przyciskiem myszy na drugi. Następnie umieszczamy przedmiot w jednym z czterech okienek.

Wykonujemy zlecenia

Czas iść na wojnę! W przerwach między walkami sprawdzamy i naprawiamy sprzęt, leczymy rannych i szkolimy żołnierzy



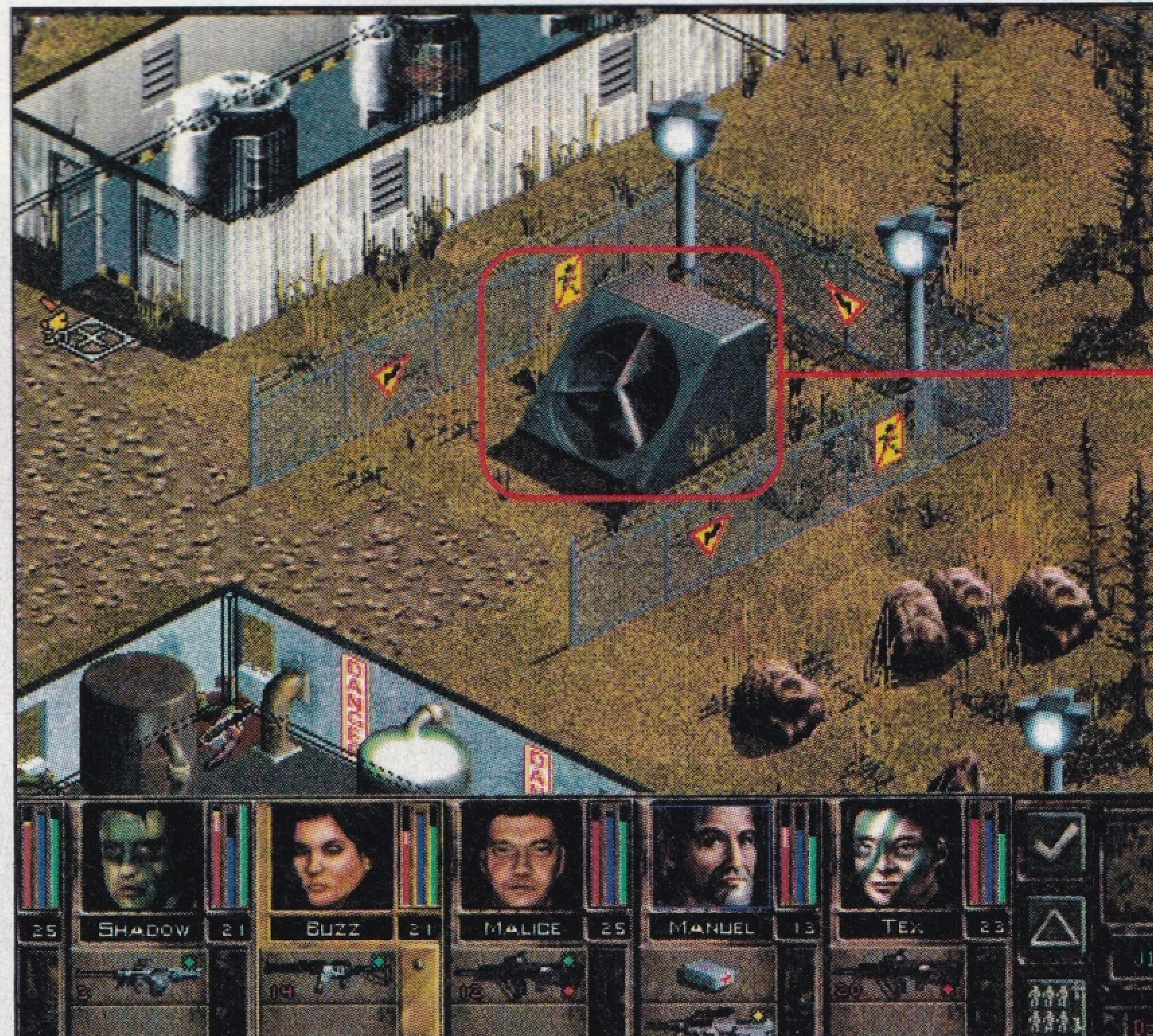
1 Na drodze do Varrez w sektorze **H10** spotykamy Manuela. Z ochotą przyłącza się do naszej grupy. Jest świetnym lekarzem i doskonale się skrada. Niestety słabo sobie radzi z bronią palną, więc wystawiamy go do walki tylko w ostateczności.



2 Gdy zdobywamy pierwszy sektor miasta Varrez, uzyskujemy dostęp do sklepu. Rozmawiamy ze sprzedawczynią. Jeśli kupujemy film Bardzo Dziki Wschód, przyłącza się do nas Tex. Znajdujemy też nadajnik do uszkodzonego laptopa.



3 W drugim sektorze Varrez (**I12**) znajdujemy handlarza bronią. Jego asortyment jest imponujący – ma chyba wszystkie typy broni. Raul obniża nam cenę na Barretta .50 gdy dajemy mu zabytkowy moździerz znaleziony w sektorze **H11**.



4 By dostać się do celu misji (wyrzutni rakiet), zdobywamy małą elektrownię w sektorze **J13**. Droga prowadzi przez wentylator, który raz na dzień jest wyłączany. Jeśli go wysadzamy, przygotowujemy się na gorące przyjęcie!

Rady weterana

- Zawsze sprawdzamy zapas amunicji. Uważamy, by każdy żołnierz miał przy sobie odpowiedni typ nabojów.
- W budynkach znajdujemy pieniądze, które zazwyczaj są poukrywane w szafkach.
- Po naprawieniu laptopa wymieniamy najemników na lepszych.
- Często zapisujemy grę. Strata nawet jednego z naszych cennych najemników zazwyczaj ma opłakane skutki!
- Nigdy nie zapisujemy gry pod koniec rundy, bo jeśli któryś z naszych ludzi jest wystawiony na strzał przeciwnika, tracimy go bezpowrotnie.
- Zdobycie karabinu Barrett M82A2 ułatwia rozgrywkę – jeden strzał z niego zazwyczaj zabija.
- Ciche ataki nadają się jedynie do likwidowania samotnych strażników.
- W zamian za wytępienie kotów w magazynie Betty obniża ceny w sklepie.
- Sklep Raula ma wiele do zaoferowania, a w dodatku asortyment broni i amunicji zmienia się co jakiś czas.
- Gdy nasz oddział idzie przez las, koniecznie wyłączamy wyświetlanie koron drzew.
- W czasie marszu zawsze wysuwamy do przodu zwiadowcę.

Tajne kody



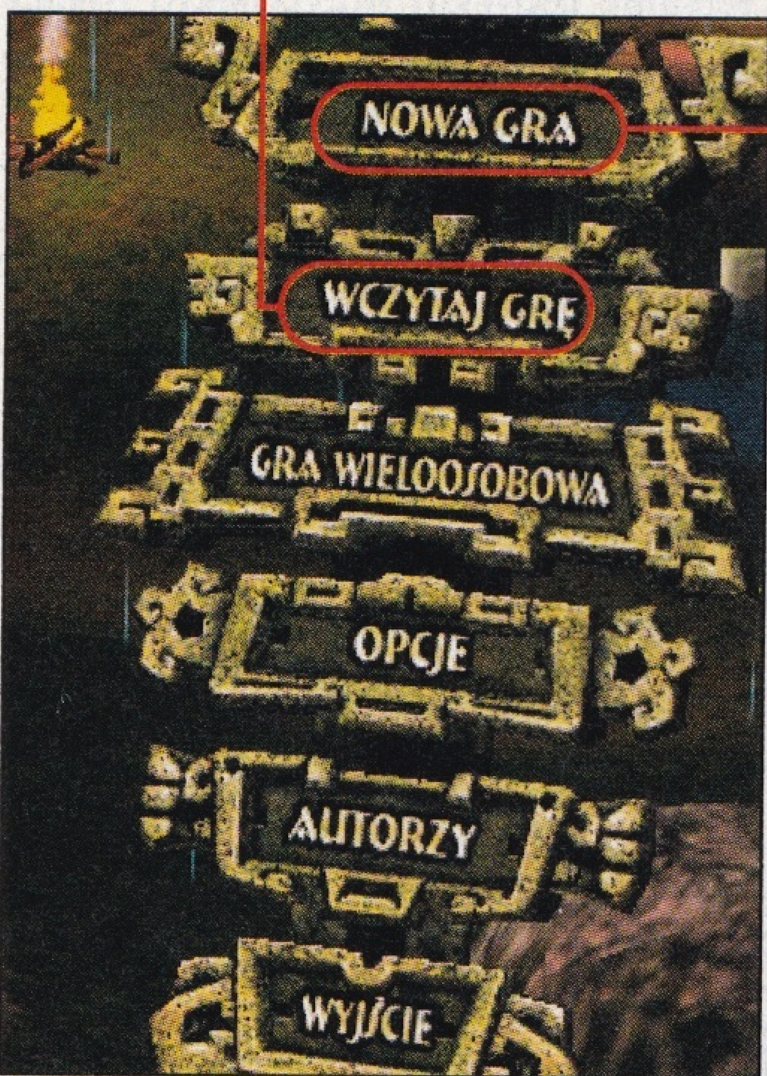
Tajne kody i sekretne sztuczki GIER to najlepsze lekarstwo na ból głowy, który wywołują u nas kolejne porażki w walkach, za krótkie skoki czy zbyt małe uwielbienie okazywane przez naszych wyznawców

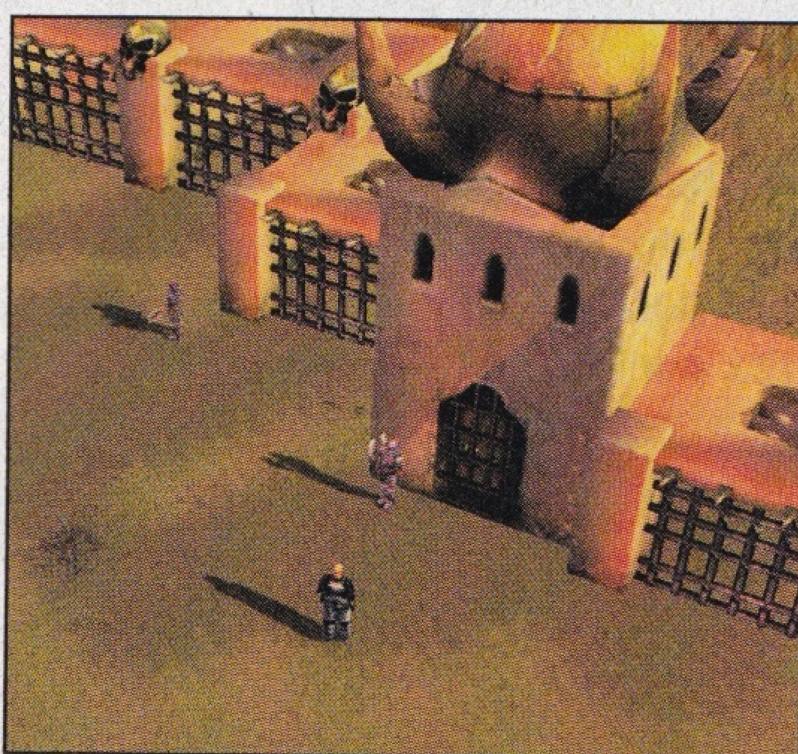
Evil Islands

Niektórzy uznają Zaka za Wybrańca, ale nawet słaby goblin zabija go bez trudu. Dopiero dzięki tajnym kodom nasz bohater staje się niezwyciężonym wojownikiem i poznaje swoje przeznaczenie

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Evil Islands, Evil Islands.

2 Rozpoczynamy nową grę ● lub kontynuujemy przygodę rozpoczętą wcześniej ●.





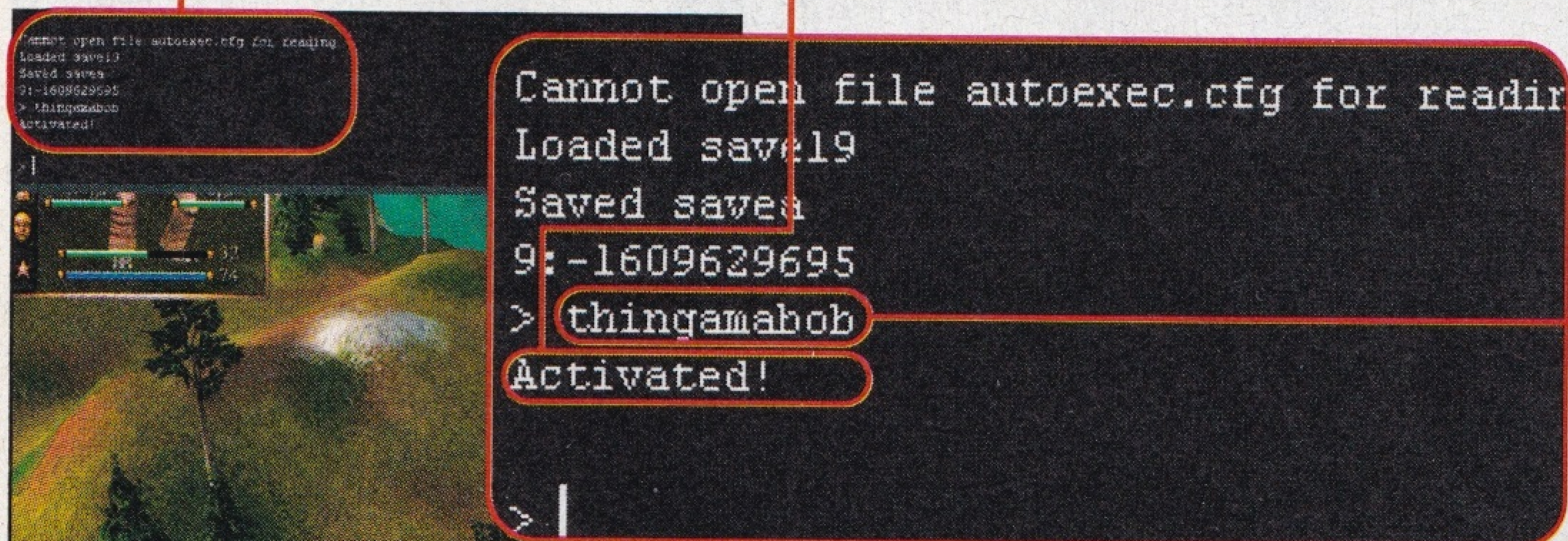
Dzięki tajnym sztuczkom w kilka chwil docieramy do bram dobrze strzeżonej fortecy wroga i przenikamy do środka

3 W trakcie rozgrywki wciskamy klawisz [~] (pod [esc]). Otwiera się okno dialogowe ●.

4 Wpisujemy kod **thingamabob** ● i wciskamy klawisz Enter. Pojawia się napis ● potwierdzający, że włączyliśmy tryb tajnych sztuczek.

5 Teraz w oknie dialogowym wpisujemy kody, wybierając je z tabelki obok. Każdy z nich zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter.

6 By zamknąć okno dialogowe, ponownie wciskamy klawisz [~].



Poniższe sztuczki działają dopiero wtedy, gdy włączymy tryb wprowadzania tajnych kodów, wpisując thingamabob

kod	działanie
@godmode(0,1)	nasi bohaterowie są nieśmiertelni i nie odczuwają zmęczenia
@godmode(0,2)	nasi bohaterowie są nieśmiertelni i zabijają wrogów jednym uderzeniem
fps 1	w prawym górnym rogu ekranu pojawia się liczba klatek animacji wyświetlanych w ciągu sekundy
fps 0	wyłączamy wyświetlanie liczby klatek animacji w ciągu sekundy
@givestrength(getunitofplayer(0,0),X)	zwiększamy siłę głównego bohatera o X punktów
@givedexterity(getunitofplayer(0,0),X)	zwiększamy zręczność głównego bohatera o X punktów
@giveintelligence(getunitofplayer(0,0),X)	zwiększamy inteligencję głównego bohatera o X punktów
@givestrength(getunitofplayer(0,1),X)	zwiększamy siłę drugiego bohatera o X punktów
@givedexterity(getunitofplayer(0,1),X)	zwiększamy zręczność drugiego bohatera o X punktów
@giveintelligence(getunitofplayer(0,1),X)	zwiększamy inteligencję drugiego bohatera o X punktów
@leavetozone(0,'XXXXX',0)	przenosimy się do strefy, której nazwę wpisaliśmy zamiast **XXXXX** według tabelki **Strefy gry** poniżej

Poniższe dwa kody działają, tylko jeśli otwarte jest okno ekwipunku

kod	działanie
give 0 money **XXX**	wzbogacamy się o **XXX** sztuk złota
give 0 exp **XXX**	zdobywamy **XXX** punktów doświadczenia

UWAGA!

■ Kod na nieśmiertelność przestaje działać po przejściu do innego obszaru, więc po każdym wejściu do kolejnej strefy wpisujemy go ponownie. By ułatwić sobie zadanie, po wywołaniu okna dialogowego wciskamy klawisz [↑], przywołując ostatnią komendę i zatwierdzamy ją klawiszem Enter.

■ Jeżeli przy modyfikacji parametru bohatera wpisujemy zbyt dużą liczbę, cecha przyjmuje wartość 0.



Dzięki tajnym kodom nawet największe ogry padają od jednego ciosu. Koniec z pracowitym okradaniem wrogów i urządzaniem na nich zasadzek. Zwiedzamy całą krainę spokojnie i bez kłopotów

Strefy gry

nazwa	strefa gry
bz1g	pierwsza wioska
gz10g	tunel
gz11k	okolice miasta w Ingos
bz10k	siedziba zielonego klanu
gz12k	opuszczone kopalnie
gz13k	włości Karansula
gz14k	zapomniane katakumby
bz14h	ostatnia kryjówka
gz15h	kanion śmierci
gz16h	jaskinia Robalogłowych
bz16h	tajemny punkt handlowy
gz17h	pustynia nekromanty
gz18h	miasto Suslanger
bz18h	mała jaskinia
gz19h	portal

Sudden Strike

W jaki sposób samotny komandos radzi sobie z całym garnizonem nieprzyjaciół? To proste – ten bohater aliantów używa tajnych kodów GIER. Żaden hitlerowiec nie ma szans!

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Sudden Strike, Sudden Strike. Na ekranie głównym wybieramy opcję GRA POJEDYNCZA.

2 Rozpoczynamy nową kampanię (NOWA KAMPANIA), pojedynczą misję specjalną (POJEDYNCZE MISJE) albo wczytujemy stan gry zapisany wcześniej (WCZYTAJ GRĘ).



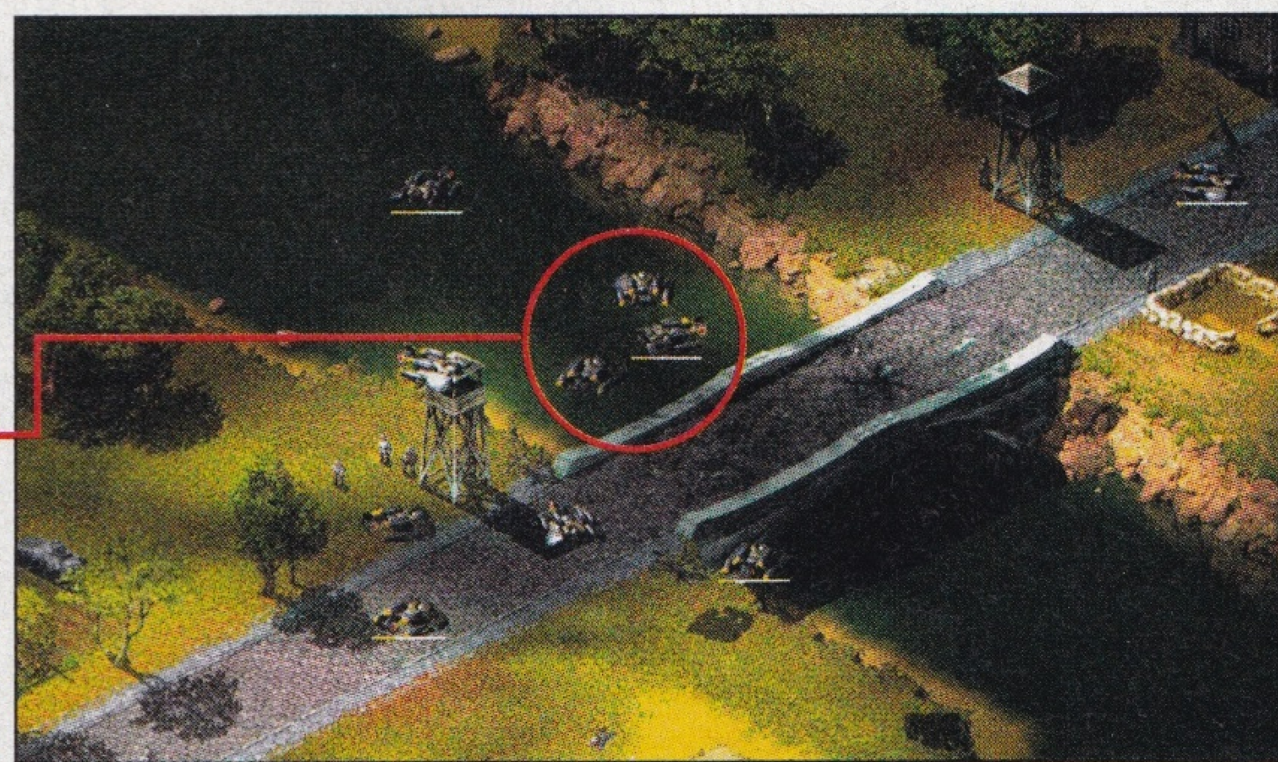
3 W czasie gry wciskamy klawisz Enter i wpisujemy jeden z podanych w tabelce kodów, zatwierdzając go klawiszem Enter. Wprowadzane słowo widzimy u dołu ekranu.

Kody wpisujemy łącznie z gwiazdkami

kod	działanie
**superman	nasze jednostki stają się nieśmiertelne
**starcraft	otrzymujemy 100 kosmicznych bombowców i 100 samolotów zwiadowczych
**nofog	mgła znika i widzimy całą mapę
**staticfog	wyłącza działanie poprzedniego kodu



Dzięki kodowi **superman samotny komandos wdarł się do wrogiej bazy i drwi sobie ze zmasowanego ostrzału nieprzyjaciela. Nawet moździerze nie wyrządzają mu szkody



Po wpisaniu kodu **starcraft wysyłamy do boju tajne bronie aliantów – kosmiczne samoloty uzbrojone w niszczycielskie rakiety. Teraz nikt nam się nie oprze!

Black & White

GRY wyjaśniają, dlaczego w szkołach magów jest tyle zajęć z gimnastyki: aby wykorzystać potęgę zaklęć, wykazujemy się małpią zręcznością



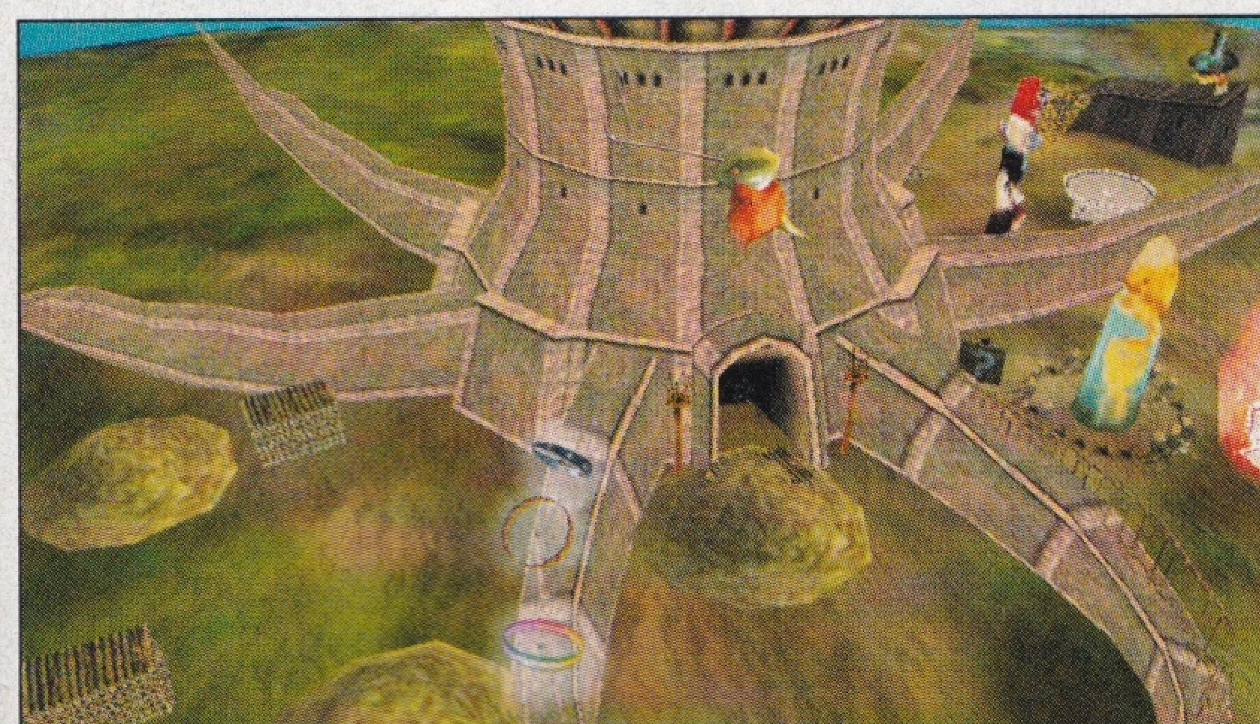
Rzucając czar, szybko klikamy na budynek przy spichlerzu, a nie na przestrzeń magazynową

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Lionhead Studios Ltd, Black & White i kontynuujemy zabawę, klikając na Kontynuacja.

2 Wykonując odpowiednie gesty lub wykorzystując czar jednorazowego użytku, przygotowujemy się do rzucenia cudu jedzenia albo cudu drewna.

3 Przy uaktywnionym zaklęciu szybko klikamy prawym przyciskiem myszy na jakiś budynek, na przykład na świątynię, warsztat lub spichlerz.

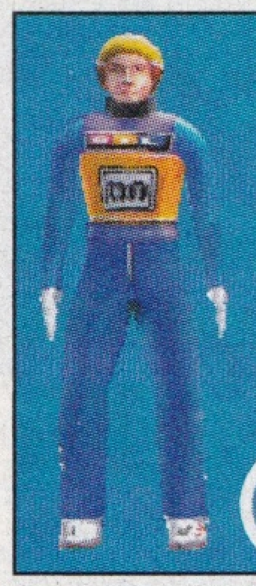
4 Im szybciej klikamy, tym lepiej, bowiem dzięki temu za pomocą jednego zaklęcia tworzymy ogromne ilości surowców. Czasem nawet sto razy więcej, niż zdobylibyśmy przy jednorazowym kliknięciu i użyciu czaru!



Świątynia to nasz podstawowy budynek. Ten gmach również doskonale nadaje się do pomnażania wszelakich dóbr

Skoki narciarskie 2001: Polski zwycięzca

Z pomocą GIER tworzymy dziarskiego staruszka oraz latającego człowieka widmo. Obaj nadzwyczajnie spisują się na skoczni i skaczą niczym polski zwycięzca!



Niewiarygodne! Jak widać, nasi przodkowie również skakali na nartach. I to bardzo dobrze



Gdy pomijamy punkt 6, nasz dziarski staruszek ma zaledwie czterdzieści latek

Tworzymy dziarskiego staruszka

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Valkyrie Studios, Skoki narciarskie 2001.

2 Wybieramy tryb KARIERA, NOWY. Zaznaczamy, czy chcemy wystartować w konkursie czterech skoczni czy też w całych mistrzostwach i klikamy na OK.

3 Klikając na Nowy zawodnik, tworzymy nowego zawodnika. Następnie nadajemy mu imię i nazwisko, wybieramy narodowość i zatwierdzamy ustawienia, klikając na .

4 Przesuwamy maksymalnie w lewo suwaki: techniki, kondycji, siły wyskoku, lądowania i wzrostu.

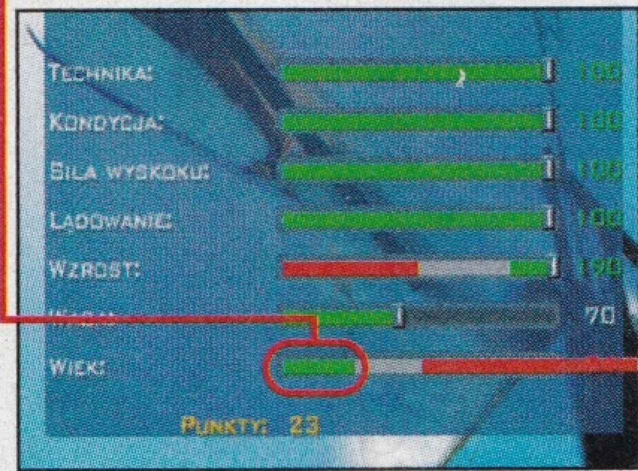
5 Przeciągamy suwak wieku do oporu w prawo. Dzięki temu wiek zawodnika przekracza granicę 40 lat.



6 Teraz ponownie przesuwamy maksymalnie w lewo suwaki: techniki, kondycji, siły wyskoku i lądowania. Następnie klikamy jeden raz na zieloną część suwaka wieku. W ten sposób uzyskujemy ogromną liczbę punktów!

7 Podnosimy pierwsze cztery umiejętności do 100. Potem pasek wzrostu przeciągamy maksymalnie w prawo, aż przybiera kolor zielony.

8 Jeżeli chcemy, by staruszek wyglądał na czterdziestolatka, pomijamy punkt 6. Mamy wtedy jednak mniej pieniędzy do rozdysponowania.





Tworzymy człowieka widmo

Wykonujemy czynności podane w punktach 1-7 przy tworzeniu staruszka, a następnie klikamy kilka razy na zieloną część paska wieku, by ustawić go na 20 lat. Punkty dodatkowe są sprowadzane do zera.

9 Następnie klikamy na czerwoną część paska wzrostu. Niespodzianka: mamy teraz ujemny wzrost!

10 Startujemy w dowolnych zawodach. Współczynniki naszego zawodnika zostają zmienione: mamy zerowy wzrost i ujemną wagę, co pozwala nam oddawać bardzo dalekie skoki.



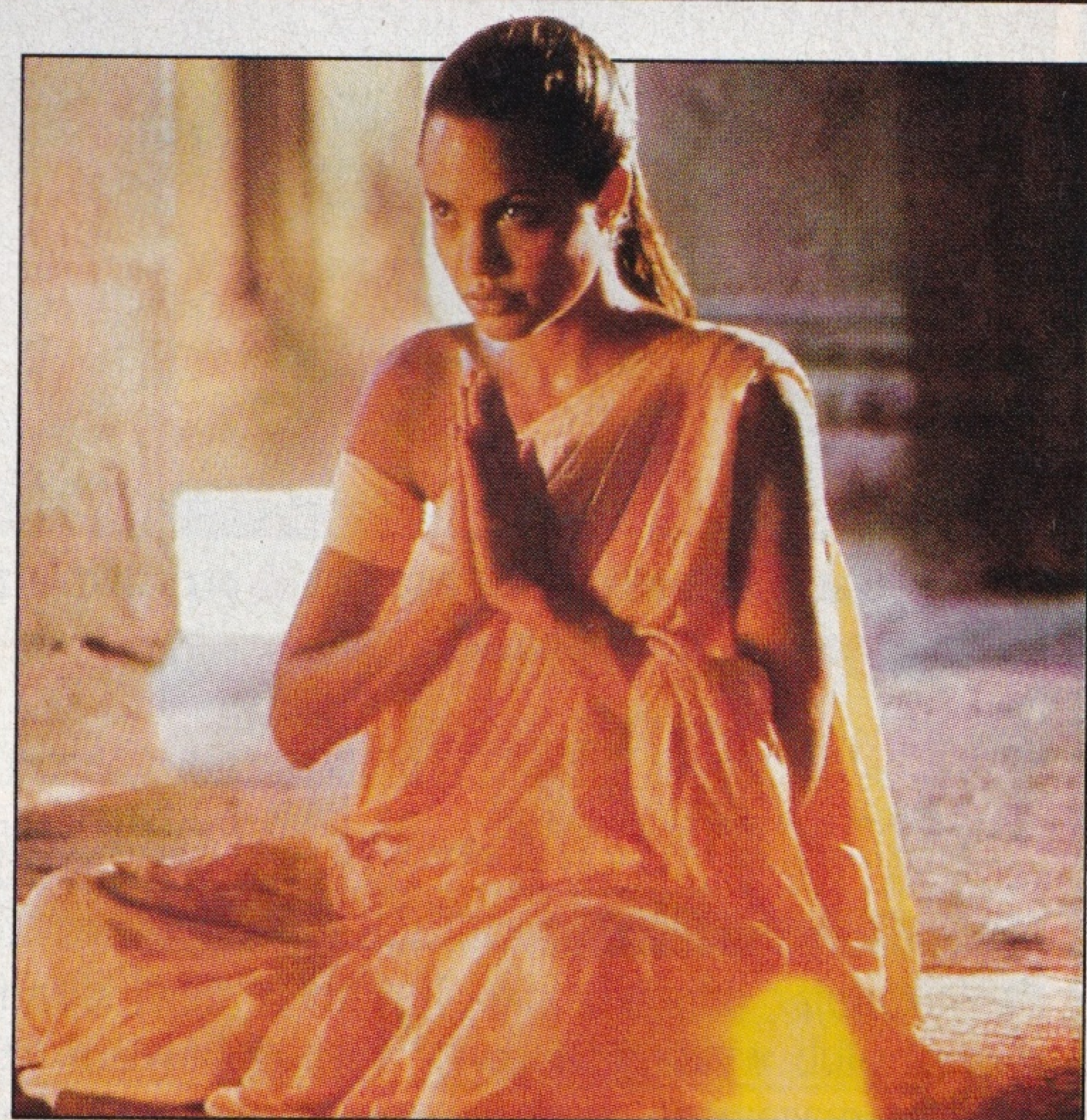
Oto człowiek widmo: lżejszy od piórka i szybujący w przestworzach niczym ptak

fot.: UIP

Nawet wśród śniegów mroźnej Syberii bohaterka ma elegancki strój

Lara w

Gdy grupa uzbrojonych po zęby komandosów napada nocą na rezydencję Croftów, Lara odpiera atak w swoim stylu: na motorze i... w piżamie



Buddyjscy mnisi pomagają Larze zregenerować siły. Kleisty napój działa tak jak mikstura lecząca, którą znamy z gry

Oto filmowe wcielenie Lary Croft. Twórcy filmu zrezygnowali z obcisłego seledynowego podkoszulka i obcisłych brązowych szortów, gdyż taki strój nie pozwalał na wykonywanie ewolucji, którymi na ekranie zadziwia nas Angelina Jolie



W podziemnej świątyni tylko prawdziwy poszukiwacz skarbów uniknie pułapek

kinie

Film Tomb Raider jest efektowny i dynamiczny. Jednak zachwycają się nim tylko wierni miłośnicy Lary Croft. Innych widzów denerwuje sztampowa i nielogiczna fabuła tej superprodukcji za 120 milionów dolarów



Lara najchętniej posługuje się dwoma pistoletami. Ale podczas filmu równie dobrze radzi sobie z innymi rodzajami broni – na przykład z ozdobną włócznią

Tomb Raider to film akcji, którego fabuła nawiązuje do przygód komputerowej bohaterki Lary Croft. Okazuje się, że tajemnicza organizacja pragnie zdobyć klucz do mechanizmu dającego władzę nad czasem. Maszynę trzeba jednak włączyć w odpowiednim momencie: gdy planety są ustawione w pewnym ściśle określonym układzie. Następna taka szansa trafi się dopiero za pięć tysięcy lat.

Jeden z elementów klucza trafia w ręce Lary Croft – sławnej panny archeolog. Stojący na czele armii najemników mroczny i ponury Manfred Powell (gra go Iain Glen) chce odzyskać ten potężny przedmiot. Nie liczy się przy tym z żadnymi kosztami. Rozpoczyna się mordercza rywalizacja i wyścig z upływającym czasem.

LARA JAK ŻYWA

Każdy wielbiciel serii Tomb Raider bez trudu odnajduje w filmie wiele scen i elementów znanych z gier. Angielska rezydencja Lary i kompleks świątynny Angkor Wat w Kambodży przypominają etapy treningowe kolejnych części Tomb Raidera.

Postać Lary została odtworzona bardzo wiernie. W uroczą panią archeolog wciela się amerykańska aktorka Angelina Jolie. Przypomina ona Larę nie tylko wyglądem, ale również zachowaniem. Cechuje ją pewność siebie, odwaga, niezależność, siła i wytrwałość – oto prawdziwa Lara Croft, taka, jaką znamy z gier. Wybór Angeliny do tej roli to strzał w dziesiątkę!

Lara niczym modelka pojawia się na ekranie w różnych strojach, począwszy od zimowego kożuszka, a skończywszy na efektownym, skąpym stroiku, w którym bierze prysznic. Niestety w tej rewii mody zabrakło nieśmiertelnych brązowych szortów i obcisłego seledynowego podkoszulka, stroju symbolu, który doskonale pamiętamy z pierwszych części gry. Natomiast filmowa Lara, tak samo jak bohaterka Tomb Raidera używa dwóch pistoletów.

Dynamiczne sceny akcji wzbogacają w filmie niezwykłe efekty specjalne. Lara biega po ścianach, walczy z żywymi posągami i wspina się po dziwnych konstrukcjach. Z rozmachem zrealizowana została niebezpieczna scena w podziemnej świątyni, gdzie panna Croft jeździ na ogromnym taranie i rozbija kamiennego giganta.



W środku nocy Lara słyszy dziwne tykanie. Źródłem hałasu jest pamiątkowy zegar, z wnętrza którego genialny konstruktor wydobywa magiczny talizman

HIT CZY KIT?

Dotychczas filmy powstające na podstawie gier nie odnosiły sukcesów. **GRY** obawiają się, że Tomb Raidera również czeka taki los. Sztampowa i niespójna fabuła przypomina filmy akcji kategorii B, zaś efekty specjalne są świetne, ale jednak nie przełomowe.

Film na pewno spodoba się wielbicielom Lary, którzy spędzą 104 minuty w towarzystwie dynamicznej i pięknej pani archeolog. Jednak dla tych, którzy nie cenią tej serii, Tomb Raider to zaledwie przeciętne kino akcji.

LICZBY I FAKTY

120 milionów dolarów kosztowała produkcja filmu, z czego prawdopodobnie **milion dolarów** otrzymała firma EIDOS, twórca postaci Lary Croft

123 miliony dolarów zarobił do tej pory film Tomb Raider w samych Stanach Zjednoczonych

3308 kopii filmu trafiło do wszystkich większych kin w USA w dniu premiery filmu

36 miesięcy trwały prace nad przeniesieniem przygód Lary na wielki ekran

- Ekipę kaskaderów nadzorował Simon Crane, który zdobył wcześniej doświadczenie w filmach takich jak Obcy 2, Braveheart czy Titanic
- Za kamerą stanął operator Peter Menzies jr, autor zdjęć do filmu Szklana pułapka 2

TAJEMNICE LARY CROFT



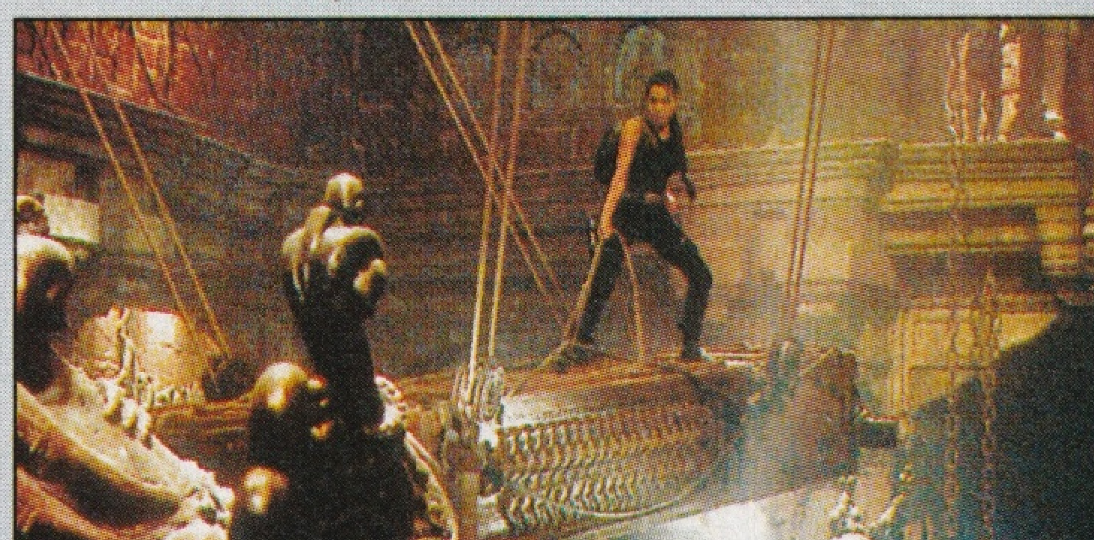
Seledynowa bluzka i obcisłe szorty to klasyczny strój Lary Croft

Kariera Tomb Raiderki

- 1996: Tomb Raider 1
- 1997: Tomb Raider 2
- 1998: Lara występuje w teledysku zespołu Die Arzte
- 1998: Tomb Raider 3
- 2000: Tomb Raider 4: The Last Revelation
- 2000: Tomb Raider 5: Chronicles
- 2001: film Tomb Raider

Za kulisami superprodukcji

- Angelina Jolie Voight urodziła się 4 czerwca 1975 roku. Mając pięć lat, zadebiutowała w filmie Lookin'to Get Out. Potem rozpoczęła karierę modelki. Do filmu powróciła w 1993 roku, występując w Cyborgu II. W ciągu kilku lat kariery otrzymała trzy Złote Globy za filmy George Wallace, Gia i Girl, Interrupted (Przerwana lekcja muzyki). Za ten ostatni dostała też Oscara
- Angelina Jolie pochodzi z aktorskiej rodziny. Jej ojciec, gwiazdor Jon Voight, gra w filmie Tomb Raider... lorda Crofta, ojca Lary
- W filmie oglądamy kilka krótkich epizodów z młodziutką Larą. Grają ośmioletnia Rachel, córka Natalie Appleton z zespołu All Saints
- Angelina Jolie otrzymała już propozycję zagrania w kolejnej części filmu zatytułowanej Tomb Raider 2: Nowe przygody Lary Croft
- Fakt, że razem z filmem nie pojawiła się poświęcona mu gra komputerowa, został na całym świecie oceniony jako błąd marketingowy firmy EIDOS



Oto scena zapierająca dech w piersiach: Lara wskakuje na ogromny taran, aby zdobyć fragment talizmanu

Redakcja odpowiada

Ta rubryka GIER przeznaczona jest na głosy Czytelników. Stanowi ona miejsce wymiany informacji i poglądów, wyjaśniamy też w niej Wasze wątpliwości. Piszcie odważnie! Dla GIER nie ma trudnych tematów

Muzyka w deskę!

Chcę słuchać muzyki z gry Tony Hawk's Pro Skater 2 zapisanej w plikach DAT. Skąd mam wziąć odtwarzacz do nich?

Marcin

Niestety plików DAT nie da się odtworzyć za pomocą powszechnie dostępnych programów. Co gorsza, choć do wielu sławnych gier oddzielnie wydawane są płyty z utworami muzycznymi, twórcy Tony Hawk's Pro Skatera 2 na razie się na to nie zdecydowali.

Milenijny problem

Czy to prawda, że wiele gier ma kłopoty z Windows Me?

Krzychu

To niestety prawda. Wydawane obecnie gry twórcy zaczęli pisać na długo przed pojawieniem się systemu operacyjnego Windows Me. Dlatego zdarza się, że nie działają poprawnie, a nawet wcale. Najstabilniejszym systemem do gier pozostaje więc Windows 98 SE (pod warunkiem, że nasz pecet ma co najmniej 64 MB RAM).

Robimy grę

W jaki sposób mogę zrobić najprostszą grę komputerową?

Łutek

Są dwa wyjścia. Pierwsze: nauczyć się podstaw programowania, najlepiej w języku C, często używanym do pisania gier. To wystarczy, by napisać prostą grę. Drugie: ze strony **www.div-arena.com/prodemo.phtml** ściągamy demo programu Div Games Studio. Za jego pomocą łatwo tworzymy prostą grę. Co prawda program jest po angielsku, jednak obsługuje się go łatwo.



Za pomocą Div Games Studio tworzymy własną prostą grę



Pomoc w mig

Gram w Adasia i pirata Barnabę. Nie mogę zabrać klucza do skarbu w dżungli. Proszę o pomoc!

Marcin z Lipska

Klucz pojawia się losowo w zaroślach, zwykle nad klatką ze zwierzętami. **GRY** dowiedziały się tego, dzwoniąc do pomocy technicznej wydawcy gry. Brawo dla niego za skuteczne działanie!

Wymagania z zapasem

Podajecie zawyżone wymagania gier na waszej płytce. Lords of the Realm nie potrzebuje P133 – grałem na 486 SX/25.

Adam

Podajemy takie wymagania, które zapewniają pełen komfort gry nawet na nietypowo skonfigurowanych pecetach.

Obrońca podziemi

Przetestujcie i opiszcie Dungeon Keepera 2 – to ciekawa i wciągająca gra. Sięgnęły po nią aż trzy miliony polskich graczy!

Patryk



Zajrzyj do działu Tanie granie w numerze 6/2001 – zgadzamy się, że to wspaniała gra. Ale **GRY** starają się być na bieżąco i pisać o ciekawych i nowych tytułach. Dungeon Keeper 2 zająłby miejsce innej, nowej gry.

Polecamy Ci strony **www.dungeon2.cad.pl** (po polsku) oraz **www.gamefaqs.com/computer/doswin/game/23914.html** (po angielsku).

Ale żadna gra nie rozeszła się w Polsce w trzech milionach sztuk, nawet licząc pirackie kopie. Największe przeboje sięgają kilkudziesięciu tysięcy!

Klub symulantów

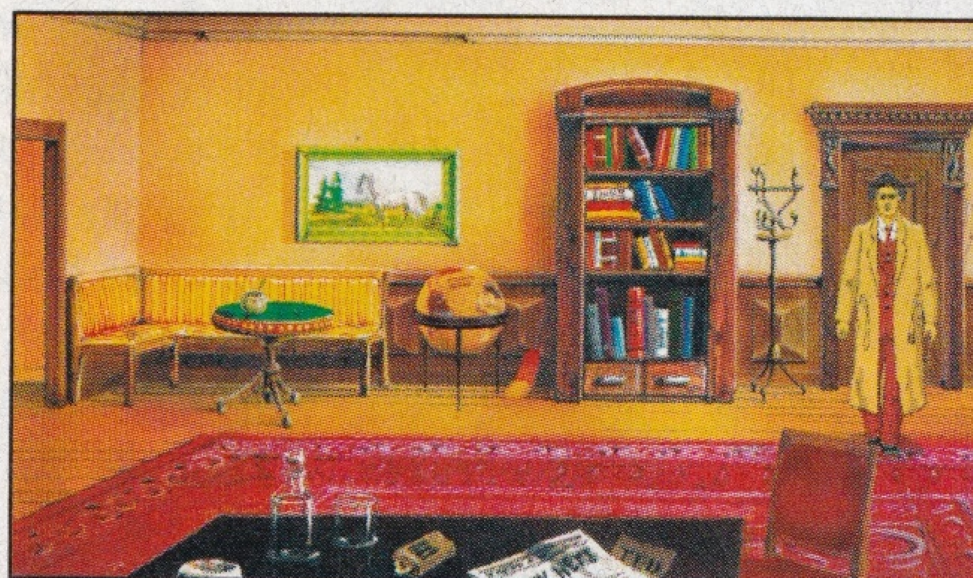
Do **GIER** przyszedł list od Agi i Justy, założycielek fanklubu The Sims. Zapraszają one wielbicieli tej gry do korespondencji, prosząc przy tym o znaczki zwrotne. Oto adres:

FUN CLUB THE SIMS
ul. Bratkowa 4
51-250 Wrocław



Na pomoc!





Jack wcale nie zasypia! Wywabia go jedno kliknięcie

Jack Orlando

W punkcie 5 Jack wchodzi do łazienki i już nie wychodzi. Czekałem 30 minut i nic.

KomputeroEminem

Szczerze podziwiamy Twoją cierpliwość! Ale na Jacka wcale tak długo nie czekamy. Aby nasz detektyw wyszedł z łazienki, klikamy na dowolną rzecz w jego biurze.

UWAGA: Jeśli w tym momencie gra zawiesza się lub występują problemy z grafiką, instalujemy ponownie sterowniki do karty graficznej. Jeśli to nie pomaga, kontaktujemy się z redakcją **GIER** pod numerem (0 prefiks 22) 608 43 33.

Swedish Touring Car Championship

Wybieram Nowe mistrzostwa i ścigam się na torze Mantorp krótki. Kolejny jest Knutstorp. Gdy wybieram opcję Wyścig, po chwili ukazuje się błąd Out of Video Memory i mistrzostwa zostają przerwane. Co robić?

Marcin z Kielc

Problem wiąże się z kartą graficzną. Przed uruchomieniem gry zamknij wszystkie programy działające w tle. Jeśli błąd się powtarza, w Ustawieniach grafiki w grze zmieniaj rozdzielczość i liczbę kolorów na niższą aż do skutku. Jak to zrobić, piszemy w numerze 6/2001 na stronie 45. Jeśli i to nie pomaga, jedynym wyjściem jest zakup karty wyposażonej w większą ilość pamięci.

Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy pod adresem:

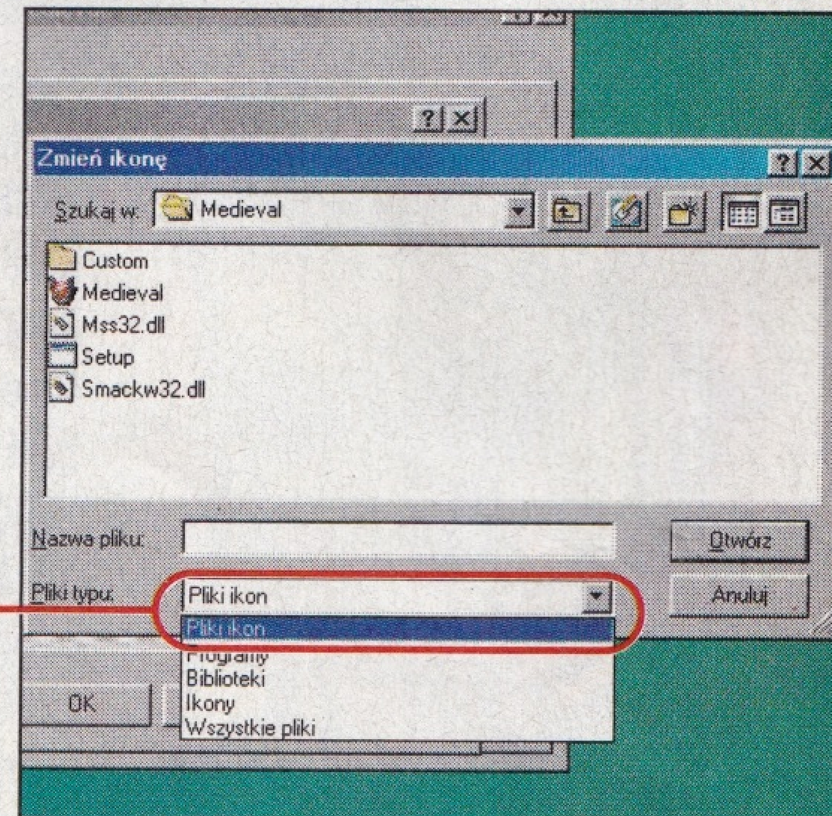
redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa
telefon: (0 prefiks 22) 608 43 33
(w piątki od 12 do 17)
faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
http://gry.komputerswiat.pl
adres e-mail:
gry@komputerswiat.pl

ZMIENIAMY IKONY SKRÓTÓW NA PULPICIE

Jak zmienić foldery na ikony różnych gier?

Komputeroman

Zmiana ikony folderu na inną jest możliwa tylko wtedy, gdy jest to skrót do folderu lub programu. W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na ikonę skrótu, który chcemy zmienić i klikamy na [Właściwości]. Klikamy na [Zmień ikonę...]. Wybieramy jedną z dostępnych ikon lub klikamy na [Przeglądaj...] i wybieramy plik ikony (z rozszerzeniem ICO), z którego komputer ma pobrać obrazek ikony. Na ogół znajdujemy je w folderze z grą lub na jej płycie CD. W internecie jest wiele stron, z których pobieramy takie pliki, na przykład: **www.pikulec.hg.pl/ikony.html**

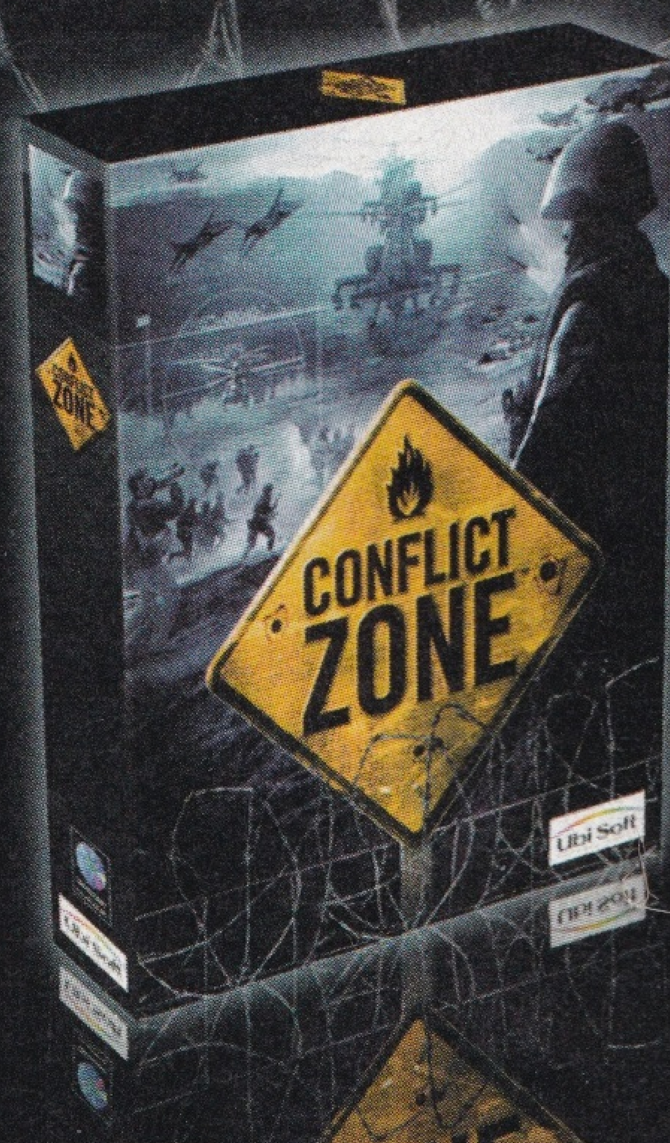


PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

TYLKO 69 ZŁ



SPRAWDŹ SIĘ NA WSPÓŁCZESNYM POLU WALKI



CAŁKOWICIE NOWY SYSTEM SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

Wykorzystywany w przemyśle wojskowym system sztucznej inteligencji DirectIA® zapewnia wysoką grywalność, a jednostki mają wbudowany system uczenia się. One po prostu żyją!

Po raz pierwszy w grach RTS masz do dyspozycji oficerów, wykonujących zaawansowane rozkazy (takie jak: rozbudowa bazy, atak, obrona, opieka nad cywilami), co umożliwia prowadzenie złożonych konfliktów.

Komputerowi przeciwnicy uczą się i dopasowują do Twojej strategii i doświadczenia, co zdecydowanie zwiększa poziom satysfakcji z odniesionego zwycięstwa.

ZUPEŁNIE NOWY STYL GRY

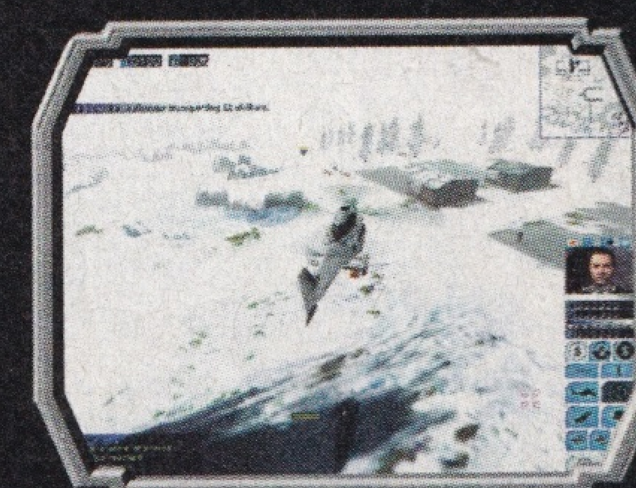
Dzięki systemowi różnych kamer (4), renderowane w czasie rzeczywistym trójwymiarowe środowisko możesz obserwować z dowolnego miejsca.

Relacje dziennikarzy błyskawicznie wpływają na Twój obraz w opinii publicznej, od której zależą powierzane Ci środki na działania wojenne. Pamiętaj, że propaganda jest silną bronią.

Opowiedz się po stronie Korpusu Pokoju lub organizacji GHOST i weź udział w jednej z 2 kompletnie różnych kampanii.













CONFLICT ZONE™ – NOWA GENERACJA GIER RTS



Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
lem@lem.com.pl • www.lem.com.pl

www.conflictzone-thegame.com • www.conflictzone.lem.com.pl

Najniższe ceny w kraju



fot. M. Nelken

Ceny topnieją w lecie – komentarz rynkowy

Co miesiąc **GRY** podają najniższe ceny wybranych gier. Od tego numeru informujemy też o promocjach.

Trwają jeszcze wakacje, ale w sklepach już zaczyna się ruch. Kupując The Sims Total Pack (PL), Might & Magic Gigabox czy Age of Empires Collectors Edition oszczędzamy od 20 do 70 złotych. W serii Super Klasyka za 9,90 złotych warto nabyć grę akcji Star Trek – Deep Space 9: The Fallen (PL).

Sklep internetowy Multimedia i Gry (www.mig.com.pl) deklaruje, że jeśli gdzie indziej znajdziemy grę z jego oferty po niższej cenie, sprzeda nam ją po niej.

Kupując z tabelą **GIER**, oszczędzamy niemało. Gromada (PL) w pewnym sklepie kosztuje siedem razy więcej, niż wynosi najniższa znaleziona przez nas cena! W wypadku gier Ultima IX, Croc i Pompei rozpiętość cen była zaś czterokrotna.

UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie interesujących ofert do tej rubryki faksem na numer (0 prefiks 22) 6084293 lub przez e-mail pod adresem gry@komputerswiat.pl Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze GIER

ZESTAWIENIE NAJNIŻSZYCH CEN GIER

Gra		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[1]	Witryna internetowa
Nowości, promocje i przedsprzedaże – propozycje sklepów						
Age of Empires Collectors Edition	●	179,00	Softbox	Warszawa	(022) 8653550	www.softbox.pl
Alone in The Dark: The New Nightmare	●	115,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (PL)	●	72,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Catan (PL)	↑	69,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Diablo II: Lord of Destruction (PL)	↑	72,00	Softbox	Warszawa	(022) 8653550	www.softbox.pl
Fly 2	●	159,00	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Gilbert Goodmate (PL)	●	73,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Golem (PL)	●	74,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
GTA 2 (PL)	↓	69,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Jagged Alliance 2.5 (PL)	↓	26,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Kozacy: Europejskie boje (PL)	●	89,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Max Payne (PL)	●	89,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Nascar Racing 4	→	85,00	Softbox	Warszawa	(022) 8653550	www.softbox.pl
Sega Rally Championship	↓	27,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Sega Tournig Car Championship	↓	27,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
The SimsTotal Pack (PL)	●	138,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
The Sting (PL)	●	94,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Might & Magic Gigabox (PL)	●	122,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Thrust, Twist & Turn	●	45,00	Softbox	Warszawa	(022) 8653550	www.softbox.pl
Totally Unreal	●	84,90	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Tribes 2	→	88,00	Softbox	Warszawa	(022) 8653550	www.softbox.pl
Przeboje ostatnich miesięcy						
Baldur's Gate II (PL)	↓	119,00	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Black & White (PL)	→	104,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Command & Conquer: Red Alert 2	↓	119,00	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Diablo II (PL)	↑	135,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Escape from Monkey Island	↓	139,00	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Fallout Tactics (PL)	↑	84,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Głupki z kosmosu (PL)	↓	44,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Hitman: Codename 47	↑	115,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Hokus Pokus Różowa Pantera (PL)	↑	58,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Icewind Dale (PL)	→	86,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
No One Lives Forever	↓	89,00	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Oni	→	135,00	Softbox	Warszawa	(022) 8653550	www.softbox.pl
Planescape: Torment (PL)	↓	85,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Quake III Arena	→	86,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Resident Evil 3: Nemesis	→	121,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
The Settlers IV (PL)	↑	86,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Sheep (PL)	↓	79,00	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Stunt GP (PL)	●	43,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
The Longest Journey (PL)	↓	29,90	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Thief II: The Metal Age	→	104,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Tomb Raider Chronicles	↓	117,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	

Gra		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[1]	Witryna internetowa
Ultima IX: Ascension	↑	33,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Zeus: Pan Olimpu (PL)	↑	99,90	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Gry zręcznościowe do 70 zł						
Asterix i Obelix kontra Cezar	↓	59,00	Softbox	Warszawa	(022) 8653550	www.softbox.pl
Blair Witch część 1: Rustin Parr (PL)	→	59,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Descent 3	↓	17,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Destruction Derby 2 (PL)	↑	17,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Die by the Sword (PL)	↓	17,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Earthworm Jim 3D (PL)	↓	59,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Extreme Assault (PL)	↓	17,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Fire Zone (PL)	●	36,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Freespace: Wielka wojna (PL)	↓	41,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Freespace 2 (PL)	→	68,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Get Medieval (PL)	●	43,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Giants: Obywatel Kabuto (PL)	↓	26,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Gromada (PL)	↓	7,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Hired Team (PL)	↓	9,90	Softbox	Warszawa	(022) 8653550	www.softbox.pl
House of the Dead	●	29,00	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Jazz Jackrabbit 2 (PL)	↓	41,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Jazz Jackrabbit 2: Zimowe przygody (PL)	↓	41,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Jazz Jackrabbit (PL)	↓	41,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Kangurek Kao (PL)	→	43,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Kapitan Pazur (PL)	↑	51,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
M - Alien Paranoia (PL)	↓	34,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
MDK (PL)	↓	17,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
MDK 2 (PL)	↓	48,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Messiah (PL)	↓	24,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Nocturne	↓	59,00	Softbox	Warszawa	(022) 8653550	www.softbox.pl
Passage (PL)	↓	29,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Prince of Persia 1 i 2	●	39,00	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Przeklęta ziemia (PL)	↓	18,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Rayman 2 (PL)	↓	49,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Serious Sam (PL)	→	58,90	Softbox	Warszawa	(022) 8653550	www.softbox.pl
Slamtilt Resurrection	↓	49,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Star Trek Deep Space Nine: The Fallen (PL)	↓	9,90	Softbox	Warszawa	(022) 8653550	www.softbox.pl
Target (PL)	↓	35,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Thunder Brigade	●	29,00	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Tomb Raider III	●	54,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Tunguska-Legend of Faith (PL)	↓	43,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Ultra Pinball (PL)	●	19,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Virtua Fighter 2	↓	27,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Vulture (PL)	↓	15,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
X-Beyond the Frontier	↓	29,00	Softbox	Warszawa	(022) 8653550	www.softbox.pl
Z.A.R.	↓	15,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl

Porównując powyższe zestawienie z tym z poprzedniego numeru, GRY ustaliły, które gry staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny ze sklepów wysyłkowych uwzględniają koszty wysyłki

[2]Supermarkety Media Markt znajdują się też w: Częstochowie, tel. (034) 3670100, Gdańsku, tel. (058) 5215100, Łodzi, tel. (042) 6773100, Poznaniu, tel. (061) 8744800, Warszawie, tel. (022) 7711100 i Zabrzu, tel. (032) 3737100

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon[1]	Faks[1]	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.com	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Hasbro, Infogrames, Interplay, JoWood
Lemon Interactive[3]	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 6661966	(022) 6661977	www.coda.com.pl	Adventuresoft, Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah, THQ
IM Group	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 8685268	(022) 6425360	www.imgroup.pl	3DO, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Rage Software, Titus oraz własne produkty
LEM	02-916 Warszawa, Chochołowska 3c	(022) 6428165	(022) 6429921	www.lem.com.pl	Activision, Actualize, GT Interactive, UBI Soft, TLC
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	tylko własne produkty
MarkSoft	01-872 Warszawa, Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	7th Level, Empire, Flair oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, GOD, Infogrames, Take 2 Interactive, Sierra, SSI
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Sega PC oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19	(033) 8130312	(033) 8130304	www.topware.pl	Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty

[1]Podczas wybierania numeru międzymiastowego pamiętamy o umieszczeniu pomiędzy 0 a kodem miejscowości czterocyfrowego prefiksu operatora

[3]Dystrybucję wszystkich tytułów firmy SuperGra (dawniej CODA) przejęła z dniem 18 lipca 2001 firma Lemon Interactive

FIA EUROPEAN RALLY CHAMPIONSHIP

Sponsor Generalny







49 rajd WISŁY

6-8.09.2001



ORLEN

Polski Koncern Naftowy ORLEN

Spółka Akcyjna



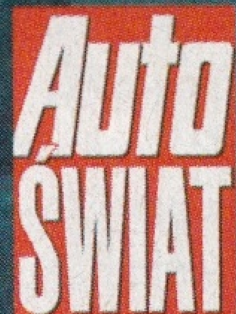
Sponsorzy Główni





Patronat Medialny







PRZEGLĄD SPORTOWY



gentleman





Trybuna ŚLĄSKA

Sponsor



OPEL



RYNEK PISM O GRACH

TYTUŁ	SPRZEDAŻ	TENDENCJA
KOMPUTER ŚWIAT	140 579 [1]	↑
CD ACTION	132 814 [1]	↓
KOMPUTER ŚWIAT GRY	103 532 [1]	↑
CLICK!	75 066 [1]	↓
PLAY	59 296 [1]	↓
NEO PLUS	32 447 [2]	↑
RESET i RESET CD[3]	21 434 [1]	↓
ACTION PLUS	– [4]	?
GAMESTATION	– [4]	?
IO	– [4]	?
PLAYSTATION MAGAZYN	– [4]	?
PLAYERSTATION PLUS	– [4]	?
PSX EXTREME	– [4]	?
PSX FAN	– [4]	?
SECRET SERVICE	– [4]	?
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	– [4]	?

[1] uśrednione dane za I kwartał 2001 roku potwierdzone przez Związek Kontroli Dystrybucji Prasy; [2] informacja od wydawcy (dotyczy stycznia 2001); [3] od czerwca 2001 czasopismo się nie ukazuje; [4] wydawca nie udostępnia danych



Magazyny o grach co miesiąc kuszą kolorowymi okładkami. Zanim pobiegniesz do kiosku, przeczytaj u nas. GRY nie boją się pisać o konkurencji. Aby ułatwić Ci wybór, prezentujemy zawartość polskich pism o grach

Kiosk GIER



Numer: 9/2001
Płyta: brak
Cena: 3,85 zł

Temat tytułowy
test i poradnik do gry Alone in the Dark
Testy gier
Gran Turismo 3, Crazy Taxi 2, Dark Cloud, Castlevania, Roswell Conspiracies
Inne
trójwymiarowy plan lekcji z pokémonami; zapowiedzi bijatyk nowej generacji



Numer: 17/2001
Płyta: brak
Cena: 3,80 zł

Temat tytułowy
bezpieczeństwo komputera
Recenzje
narzędzia do plotek: test messengerów; test płyt głównych; pracuj komfortowo: przegląd gadżetów komputerowych
Recenzje
poradnik: pecet do gier



Numer: 7-8/2001
Płyta: brak
Cena: 6,42 zł

Temat tytułowy
Tekken 4 – zdjęcia, postacie i ich opisy
Recenzje
Gran Turismo 3, Red Faction, Crazy Taxi 2, Disney's Atlantis, Sonic Adventure 2, Roswell Conspiracies
Inne
druga część relacji z targów E3 (Electronic Entertainment Expo) w Atlancie



Numer: 7-8/2001
Płyta: 1x CD
Cena: 6,99 zł

Temat tytułowy
E3 2001
Recenzje
Tropico, Microsoft Train Simulator, Z: Steel Soldiers, I-War: Edge of Chaos
Inne
beta testy dodatków do Diablo II: Lord of Destruction i Baldur's Gate: Throne of Bhaal; poradnik: Tropico; multiplatformowe tipsy



Numer: 8/2001
Cena z 3x CD: 18,50 zł
Cena z 1x DVD i 1x CD: 27,50

Temat tytułowy
Max Payne już wkrótce!
Recenzje
Gangsters 2, Half-Life: Blue Shift, M: Alien Paranoia, Microsoft Train Simulator, Tropico PL, Z: Steel Soldiers
Inne
świnka: Neverhood; sufler: Teenagent; kurs DOS #10, Xara X, CardexPert Hollywood/MX, LPC-UM10 oraz LPC-UC35a



Numer: 16-17/2001
Płyta: 1x CD
Cena: 6,50 zł

Temat tytułowy
Operation Flashpoint
Recenzje
Z: Steel Soldiers, Alone in the Dark: The New Nightmare, Red Faction, Original War, Anachronox
Inne
kamery internetowe: cały świat na ekranie; sztuczki z Windows; wszystko o filmie z Larą Croft



Numer: 1/2001
Płyta: brak
Cena: 5,99 zł

Temat tytułowy
test 15 gier na GameBoya Advance (w tym Tony Hawk's Pro Skater 2, Advance GT, Rayman Advance)
Recenzje
Alone in the Dark, Shrek, Magi-Nation
Inne
historia gier z pokémonami; megaopis przejścia gry Pokémon Gold & Silver



Numer: 8/2001
Płyta: 2x CD
Cena: 16,90 zł

Temat tytułowy
wielki pojedynek Z: Steel Soldiers kontra Emperor: Battle for Dune
Recenzje
Baldur's Gate 2: Tron Baala, Diablo II: Pan Zniszczenia, Alone in the Dark: The New Nightmare
Inne
Nić Ariadny kontratakuje; porady: Tropico, Fallout Tactics

Najlepsze na rynku

W tej rubryce przedstawiamy najlepsze produkty przetestowane przez GRY od początku istnienia naszego pisma. W zestawieniu podajemy aktualne ceny gier i akcesoriów

fot. Propress

ROZMAITOŚCI

miejsce	produkt	ocena jakości	cena	numer GIER
najlepsza strona WWW polskiego wydawcy gier	TopWare	4,54 bardzo dobra	–	7/2001
najlepsza komórka do gier	Nokia 7110	4,85 bardzo dobra	1707 zł	6/2001
najlepszy emulator PlayStation	Virtual Game Station	3,83 dobra	270 zł	2/2001

KATEGORIA: AKCJA

miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Thief II: The Metal Age	5,42 bardzo dobra	119 zł	3-4/2000
2	No One Lives Forever	5,40 bardzo dobra	129 zł	4/2001
3	MechWarrior 4: Vengeance	5,35 bardzo dobra	169 zł	5/2001
4	MDK 2 (PL)	5,25 bardzo dobra	45 zł	7-8/2000
5	Sheep (PL)	5,17 bardzo dobra	99 zł	5/2001

KATEGORIA: PRZYGODA

miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Planescape: Torment (PL)	5,55 celująca	99 zł	1-2/2000
2	Baldur's Gate II (PL)	5,18 bardzo dobra	159 zł	2/2001
3	Hokus Pokus Różowa Pantera (PL)	5,00 bardzo dobra	69 zł	1-2/2000
4	Evil Islands (PL)	4,98 bardzo dobra	99 zł	8/2001
5	Na kłopoty Pantera (PL)	4,98 bardzo dobra	79 zł	6/2001

KATEGORIA: STRATEGIA

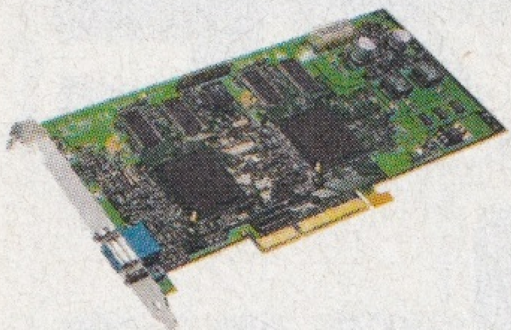
miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Fallout Tactics (PL)	5,75 celująca	99 zł	7/2001
2	The Settlers IV (PL)	5,63 celująca	99 zł	4/2001
3	Zeus: Pan Olimpu (PL)	5,31 bardzo dobra	129 zł	2/2001
4	Ground Control	5,14 bardzo dobra	159 zł	7-8/2000
5	Shogun: Total War (PL)	5,13 bardzo dobra	119 zł	7-8/2000

KATEGORIA: SYMULACJA

miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Colin McRae Rally 2.0 (PL)	5,53 celująca	99 zł	3/2001
2	Grand Prix 3 (PL)	5,12 bardzo dobra	99 zł	9/2000
3	StarLancer	4,88 bardzo dobra	169 zł	1/2001
4	F1 2000	4,75 bardzo dobra	79 zł	5-6/2000
5	Crimson Skies	4,74 bardzo dobra	199 zł	2/2001

WYJAŚNIENIE TRUDNIEJSZYCH POJĘĆ

Akcelerator 3D



Montowana w komputerze specjalna karta zajmująca się tworzeniem obrazu trójwymiarowego. Kiedy jej nie ma, zadanie to przejmuje główny **procesor** komputera, co nieprzyjemnie spowalnia animacje oraz drastycznie pogarsza jakość grafiki. Najpopularniejsze akceleratory 3D to TNT, GeForce, Voodoo oraz ATI RAGE.

DirectX

Pakiet **sterowników**, których obecność w **systemie** jest wymagana przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia działającym pod kontrolą systemu Windows 95, 98 i Me grom współdziałanie ze sprzętem, takim jak **karta graficzna** czy **karta dźwiękowa**. Kolejne wersje DirectX **GRY** umieszczają na swojej płycie CD.

Dżojpad



Urządzenie sterujące używane głównie w **konsolach**. Dżojpad zamiast drążka ma krzyżyk, który naciskamy kciukiem. Jest niezastąpiony w bijatykach i grach sportowych.

Dżojstik

Urządzenie sterujące do gier. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek, który użytkownik odchyla, by kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

E-mail

Forma przekazu informacji w postaci elektronicznych listów wymienianych przez użytkowników **sieci komputerowej**, głównie internetu. Tak samo nazywa się także pojedynczy list elektroniczny, który wysyłamy za pomocą programu pocztowego.

Gra fabularna

Gra, w której bohater i jego drużyna wykonują kolejne zadania, rozwijają się i poznają jej świat, a także rozmawiają z napotkanymi postaciami. Zwana też role-playing (po polsku granie roli, wymowa: rol pleing).

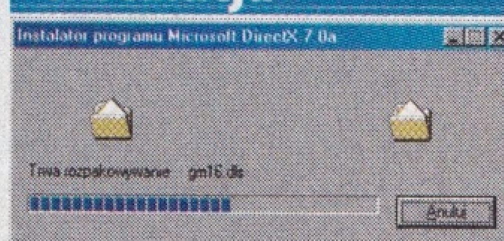
Gra przygodowa

Gra, w której rozwiązujemy zagadki, prowadzimy dialogi, znajdujemy różne przedmioty i używamy ich. Całość tworzy spójną historię.



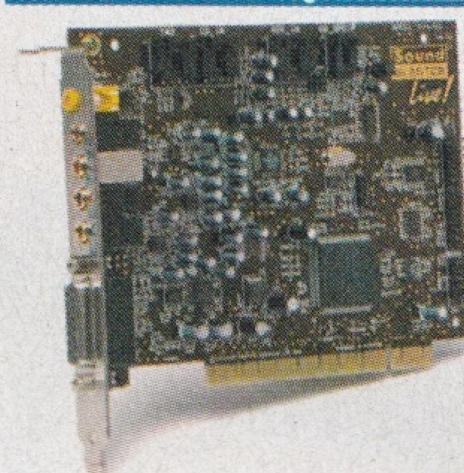
Łamigłówki to nieodłączny element przygodówek

Instalacja



Proces kopiowania programów na **twardy dysk** oraz ich **konfigurowania**. Każdą grę przed uruchomieniem trzeba zainstalować.

Karta dźwiękowa



Rozszerzenie komputera służące zarówno do odtwarzania, jak i nagrywania muzyki, dźwięków i mowy. Do karty dźwiękowej podłączamy głośniki i mikrofon.

Karta graficzna

Element komputera odpowiadający za tworzenie obrazu na monitorze. Karty graficzne dla graczy wyposażone są w **akceleratory 3D**, które tworzą trójwymiarowe obrazy.

Karta sieciowa

Urządzenie niezbędne do podłączenia komputera do **sieci komputerowej**. Urządzenie to podłączamy do **płyty głównej** komputera.

Konfiguracja

1. Lista elementów składowych użytych do budowy komputera.
2. Proces dopasowywania programu lub sprzętu do wymagań **systemu** i potrzeb użytkownika.

Konsola

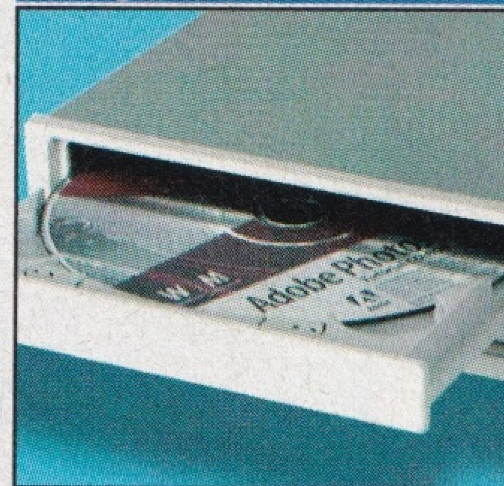
Urządzenie podłączane do telewizora i służące do grania, słuchania muzyki i oglądania filmów. Najpopularniejsze są konsole PlayStation firmy Sony.

Modem



Dzięki niemu łączymy dwa komputery przez linię telefoniczną. Prędkość transmisji modemu określamy w tysiącach bitów na sekundę (po angielsku kilobits per second, w skrócie kbps).

Napęd CD-ROM



Urządzenie, dzięki któremu komputer odczytuje płyty kompaktowe z programami i muzyką.

Pamięć RAM

Układy elektroniczne, które tworzą pamięć komputera. Wykonywane są w nich wszystkie operacje. Zawartość pamięci RAM znika po wyłączeniu zasilania.

Piksel

Najmniejszy punkt, jaki jest wyświetlany na monitorze. Piksele to małe kwadraty, które tworzą obraz. Skrót od angielskiego: picture element – element obrazu.

Płyta główna

Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej wszystkie urządzenia: **twarde dyski**, napędy dyskietek, **procesor**, **pamięć** i **karty**.

Procesor

Układ elektroniczny będący mózgiem komputera. Wykonuje większość pracy, której efekty widzimy na ekranie.

Program gry

Szereg instrukcji dla **procesora**. Decydują one o sposobie wyświetlania grafiki, tworzenia dźwięku i reakcjach na działania gracza. Źle napisany program zawiesza komputer lub działa powoli.

Rozdzielczość

Liczba **pikseli** tworzących obraz na monitorze. Określana jest liczbą punktów wyświetlanych na monitorze w poziomie i w pionie. Na przykład 640x480 oznacza 640 pikseli w poziomie i 480 w pionie.

Serwer internetowy

Komputer podłączony do internetu, zwykle włączony przez całą dobę. Udostępnia użytkownikom określone usługi – na przykład możliwość gry wieloosobowej.

Sieć komputerowa

Co najmniej dwa połączone komputery. Sieć umożliwia komunikację, na przykład wymianę plików lub **e-maili**.

Sterowniki

Małe programy koordynujące współpracę **systemu operacyjnego** z różnymi urządzeniami, na przykład **kartą graficzną**. Gdy na naszym pececie gry się zawieszają, warto **zainstalować** nowsze sterowniki **karty graficznej** i **dźwiękowej**.

Strategia turowa

Gra strategiczna, w której tak jak w szachach wykonujemy ruchy na zmianę. Najczęściej polegają one na przesuwaniu jednostek na polu walki, prowadzeniu ostrzału i uzupełnianiu strat.



Jedną z najlepszych gier turowych jest Cywilizacja

System operacyjny

Program zarządzający pecetem, po włączeniu komputera ładowany jako pierwszy. Przyjmuje polecenia użytkownika, wykonuje inne programy i nadzoruje ich działanie. Najpopularniejsze są systemy operacyjne z serii Windows: 95,98 i Me.

Twardy dysk

Pamięć trwała komputera. Wszystkie zapisane na nim dane i programy zostają zachowane po wyłączeniu zasilania.

Wersja alfa i beta

Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się od błędów. Beta to wersja robocza testowana przed wprowadzeniem gry do sklepów.

Leksykon GIER

Przydatne wyrażenia od A do Z

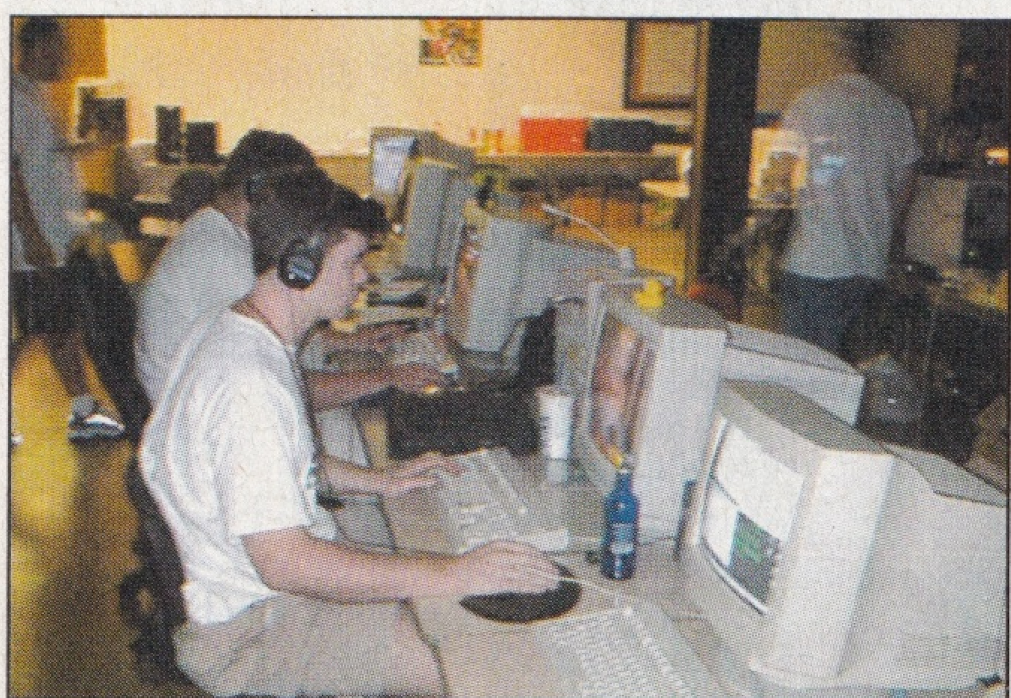
A B C D E F G H I J K **L** Ł M N O P Q R S T U V W X Y Z

Lokalne sieci komputerowe

Lokalną **sieć komputerową** (LAN, skrót od angielskiego Local Area Network) tworzą komputery rozmieszczone na niewielkim obszarze, połączone przez **karty sieciowe** i specjalne kable. Służy ona do komunikacji, przesyłania plików i wspólnego korzystania z urządzeń, zwykle **twardych dysków** i drukarek.

Dzięki LAN gramy komfortowo z innymi ludźmi. W strzelaninach 3D i wyścigach bardzo ważny jest ping, czyli czas, w jakim sygnał z naszego peceta dociera do odbiorcy i wraca. Zależy od niego czas reakcji gry na nasze polecenia. Najlepszą zabawę zapewnia ping 30-milisekundowy lub mniejszy. Taki właśnie mamy podczas gry w sieci lokalnej. Powyżej tej granicy gra szarpie, co utrudnia orientację i sterowanie.

Drugą wielką zaletą sieci lokalnej jest to, że za jej pomocą razem z kilkorgiem sąsiadów podłączamy się do internetu przez stałe łącze, dzieląc wysoki koszt jego instalacji i dzierżawy na mniejsze części.



Dzięki lokalnym sieciom komputerowym toczymy pojedynki z innymi graczami. Tego rodzaju spotkanie nazywa się LANparty (impreza LANowa)

Zamów roczną prenumeratę GIER a w prezencie dostaniesz

WARTOŚĆ 15 złotych

ten segregator na 12 płyt CD i 15 procent zniżki

(oszczędzasz 13,60 złotych!)

Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
   Axel Springer Polska Sp. z o. o.
   02-303 Warszawa 79
   skr. poczt. 229
   lub faksem pod numer (022) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas blankietu dokonać opłaty na poczcie lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- **kwartał** (trzy numery) – **22,50 złotych**
- **pół roku** (sześć numerów) – **45,00 złotych**
- **rok** (12 numerów i segregator) – **76,40 złotych (15% zniżki!)**

Prenumeratę Komputer ŚWIATA GIER i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:

- telefonicznie: (022) 608 40 02 lub 0801 120 003
- e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl



Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY

KOD POCZTOWY – MIASTO

ULICA NUMER DOMU NUMER MIESZKANIA

NUMER KIERUNKOWY TELEFON FAKS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ OD MIESIĄC ROK DO MIESIĄC ROK

LICZBA EGZEMPLARZY KAŻDEGO NUMERU

Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawiania zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz 883 z 1997 r.

CZYTELNY PODPIS

DODATKOWY SEGREGATOR

Jeżeli chcesz zamówić wyłącznie segregator lub dodatkowy segregator do swojej prenumeraty, wypełnij pole poniżej

ZAMAWIAM DODATKOWY SEGREGATOR W LICZBIE SZTUK

WYPEŁNIAJĄ TYLKO FIRMY

IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

NIP

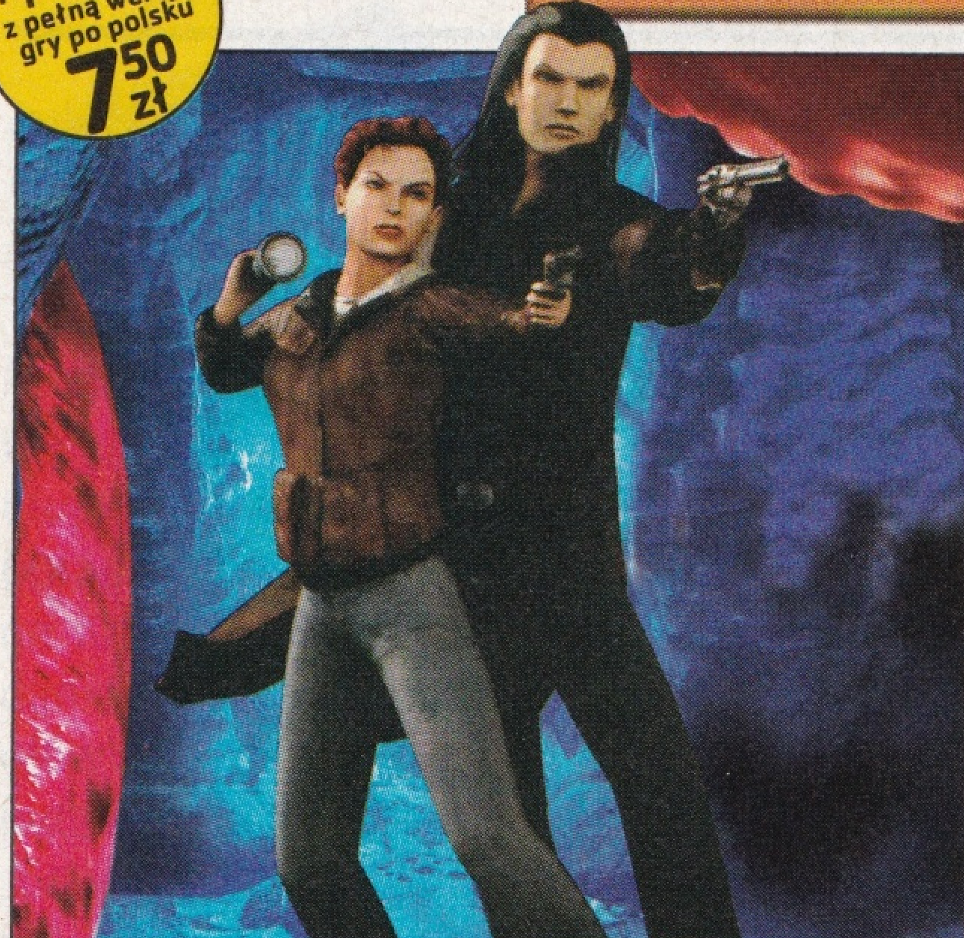
Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo Axel Springer Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez mojego podpisu

PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS

W NASTĘPNYM NUMERZE

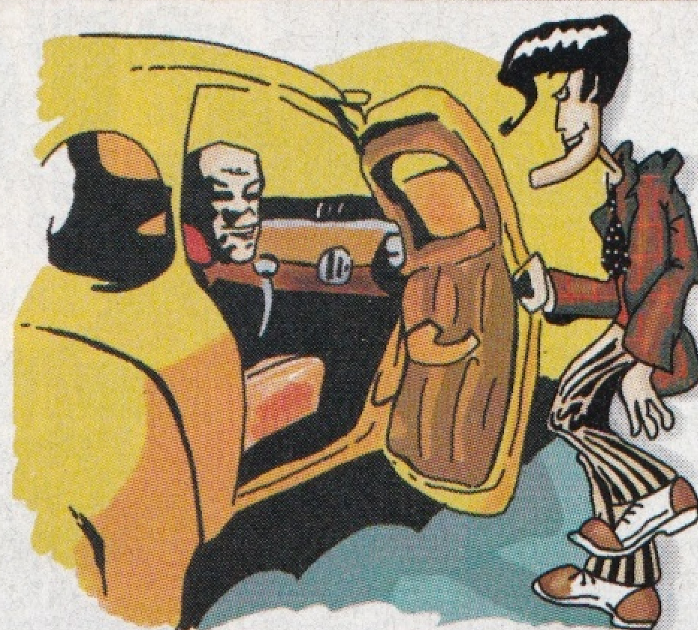
Komputer ŚWIAT GRY — pismo + płyta CD z pełną wersją gry po polsku 7,50 zł, cena zawiera 7% VAT

TESTY GIER



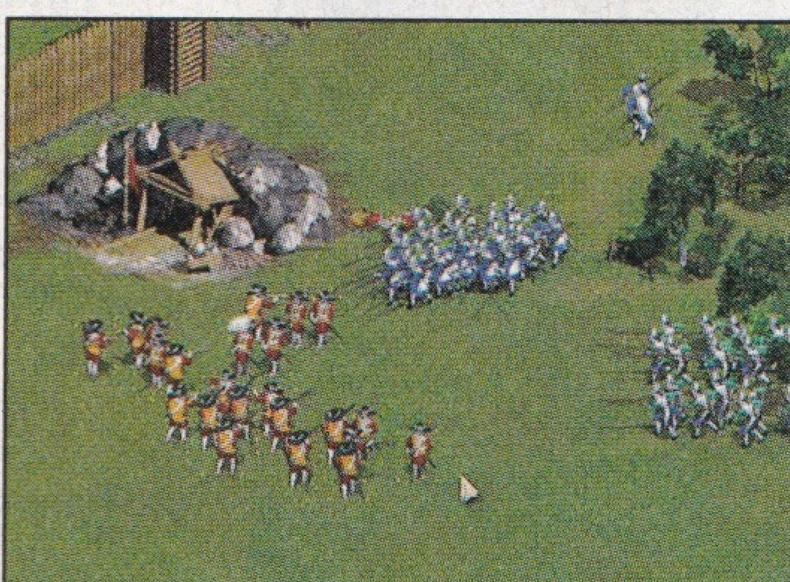
Alone in The Dark: The New Nightmare

Detektyw Edward Carnby, pogromca upiorów i demonów, wraca do akcji. Tym razem towarzyszy mu piękna Aline Cedrac



The Sting

GRY przetestowały ten symulator... złodzieja. Sprawdzamy, czy jest równie wciągający, jak film pod tym samym tytułem (po polsku: Żądło)



Kozacy: Europejskie boje

Czy szarża husarzy przełamie szeregi kozackiej piechoty? Dowiecie się za miesiąc z testu GIER!

ŚCIĄGAWKI



Desperados: Wanted Dead or Alive

Poradnik GIER pokazuje, jak skutecznie uporać się z bandytami, oszustami, złymi szeryfami i koniokradami. Szykujemy rewolwery!



Traffic Giant Gold

By miasta nie paraliżowały korki, planujemy rozkłady jazdy, korzystając z poradnika GIER

Szukaj w kioskach już 19 września

STOPKA REDAKCYJNA

Komputer ŚWIAT GRY

Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Z-ca red. naczelnego: Wojciech Setlak
Sekretarz redakcji: Jacek L. Komuda
Redaktorzy graficzni: Jacek Tukendorf, Anna Maria Woźniak
Redaktor merytoryczny: Maciej Jurewicz
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktor płyty CD: Romuald Wawrzyniak
Zespół: Wiktor Cegła, Anna Maria Gidyńska, Dariusz Michalski, Piotr Nowakowski, Mateusz Ożyński, Błażej Wardęcki, Tadeusz Zieliński
Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY, Axel Springer Polska Sp. z o.o., 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park)
Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13 (w piątki od 12 do 17)
Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
Adres e-mail: gry@komputerswiat.pl
Adres w internecie (WWW): http://gry.komputerswiat.pl

Listy do redakcji i pytania do redaktorów prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu

Dział Prenumeraty: Łukasz Szmigrodzki, tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o.o. członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy



Adres: 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181, Ochota Office Park, recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski
Dział Reklamy: Dominik Tzimas, tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02
Dział Promocji: Kinga Chmielewska, tel. 608 40 57
Dział Kolportażu: Janusz Snarski, tel. 608 40 10
Produkcja: Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44
Księgowość: Janusz Bąk, tel. 608 40 30
Druk: Donnelley Polish American Printing Company, Kraków, tel. (012) 652 61 00

Prenumerata przez internet (cały świat): **www.exportim.com**

KUPUJEMY ARCHIWALNE NUMERY GIER

Egzemplarze archiwalne zamawiamy: telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003 e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl

Do każdego numeru archiwalnego GIER dołączony jest CD-ROM z pełną wersją gry po polsku. Numery sprzedawane są po cenie okładkowej plus koszty wysyłki

Numer 1-2/2000

Reflux — Gra strategiczna na PC

Numer 3-4/2000

Książę i Tchórz — Gra przygodowa na PC

Numer 5-6/2000

Get Medieval — Gra zręcznościowa na PC

Numer 7-8/2000

Simon the Sorcerer II — Gra przygodowa na PC

Numer 9/2000

3D Ultra Pinball — Gra zręcznościowa na PC

Numer 1/2001

Gorky 17 — Gra strategiczna na PC

Numer 2/2001

King's Quest V — Gra przygodowa na PC

Numer 3/2001

Emergency: Fighters for Life — Gra strategiczna na PC

Numer 4/2001

Torin's Passage — Gra przygodowa na PC

Numer 5/2001

Lords of the Realm — Gra strategiczna na PC

Numer 6/2001

Swedish Touring Car Championship — Gra wyścigowa na PC

Numer 7/2001

Jack Orlando — Gra przygodowa na PC

Numer 8/2001

Knights & Merchants — Gra strategiczna na PC